# 电子游戏软件

GAME SOFTWARE

2008年4月下
定价9.80元



## 忍者龙剑传

隼龙出击 鬼神惊泣

年度动作超大作猛料狂抖

聚焦GDC，聚焦游戏业的未来

## 游戏开发者大会2008全记录

**白魔春天**·日本大厂在360上的近未来

**街霸特辑**·最新作总力报道/系列回顾

「无双报道」大蛇无双 魔王再临

马里奥赛车Wii/超级机器人大战A/怪物猎人P2ndG

「攻略板烧」大蛇无双/毒粉

世界树迷宫2/心跳回忆女孩版2/梦精灵/北斗神拳

## DVD

90分钟以上突破

真·风神制作

充实内容满载！电击重磅企划！

高达动作游戏特辑

经典回顾天诛·忍凯旋

恶魔猎人4深度解析

附送「游戏主题IC卡保护帖」四枚组

ISSN 1006-5032
9 771006 503000 08>

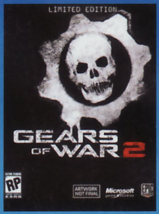
混合风格取代原有模式

# GameDevelopers Conference 08 揭幕新

2008年游戏开发者会议（GDC 2008）于2月18日在美国旧金山正式开幕。GDC是全球规模最大的游戏开发技术研讨会，集合全世界的游戏开发者，针对游戏开发技术等议题进行交流。2月18～22日展会期间进行了两场主题演讲、数十场研讨会，并自20日起展开“GDC EXPO”现场展出活动。此外还包括“第8届游戏开发者优选奖”与“第10届独立游戏庆典”等颁奖活动。

□责编/北斗、小沛

微软在本次的GDC上俨然成为了大会的主角，不但承揽了基调演讲，还在大会展示期间公开了一些重头的作品。其中最引人注目的就是于19日正式发表将推出Xbox360动作射击游戏《战争机器2（Gears of War 2）》，并于特设网页放出首部概念宣传影片。《战争机器2》是全球累计销售达450万套的Xbox360代表作《战争机器》的续作，承袭了前作的故事剧情，而且还将提供比前作规模更大、水准更高、也更为狂暴激烈的游戏体验。《战争机器2》预定11月在北美地区率先推出。



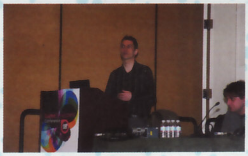



龙争虎斗 游戏开发研讨 技术加创意

## 未来游戏的风格变化趋势

### POINT 1 混合风格取代原有模式

GDC是一个开发者的研讨大会，期间开发者们被分为很多小组来讨论游戏开发的方向和细节问题。其中，故事情节座谈小组讨论的议题就是未来游戏类型和风格的变化。代表Denis Dyack和Tim Willits主张说，将来游戏的特定风格将会消失，取而代之的是一种混合风格。



### POINT 2 与会讨论者们各执一词

《神人》的开发者Denis Dyack谈道：“在将来，或许是5到10年的时间内，目前这样的游戏类型可能就会消失。而你所看到的，很可能是类似于话剧、科幻、动作这些你在书中所接触的。”Id Software的合伙人Tim Willits也表示赞同，他补充说：“类似角色扮演、第一人称射击、即时战略这样的游戏类型，肯定会消失。”Saber 3D的合伙人Matthew Karch确信，对于游戏的成功，它的剧本和游戏的类型有着密切关系。例如说角色扮演游戏，它的剧情起着关键性的作用，而对于战略或者射击类的游戏来说，则变得有些次要。然而对于Dyack来说，他则持否定的观点，他认为游戏的故事情节在将来会变得更加重要。Saber 3D的编剧Michael Hall认为目前已经没有更多的发展空间，他解释道：“我认为这已经接近顶峰了，也就是说，我们可以做到多好呢？像照片那样细致的画面吗？”Karch很明显不赞同这个观点：“对于任何可能的技术来说，我们还是处于石器时代的水平。”

## GDC EXPRESS 03 科幻大作《神人》年内中文化

微软于19日展示了即将于今年推出的Xbox360动作角色扮演游戏《神人（Too Human）》，并放出了游戏画面与宣传影片。《神人》由加拿大开发商Silicon Knights担任开发，构思长达16年，是以北欧神话为基础所改编的科幻史诗级动作角色扮演游戏。游戏以遥远的过去为背景，故事叙述人类受到远古机器大军攻击，面临存亡危机。为了保护人类免于灭亡，经过机器技术强化而具备超人能力的科幻神巴尔达于是挺身而出，以超凡的战斗力对抗机器大军的威胁。游戏提供5种不同职业以及多样化的武器可供选择，并通过直观简单的操作系统，玩家只要使用1个按钮就能轻松组合一连串招式，施展各种华丽强大的技能。游戏采用知名3D游戏引擎虚幻3制作，充分发挥Xbox360所具备的先进3D绘图功能，细致地描绘出惨烈的战场与机器大军，以及各种华丽的攻防特效。此外还将搭配符合神话与科幻风格的庄严管弦乐配乐。Xbox360版《神人》将采用三部曲方式制作，首部曲预定2008年内推出，并且也会在我国台湾省推出中文化版本。



# 年游戏盛事！

## 360独占？

前期，微软接连放出《战争机器2》、《忍者外传2》等大作消息。乍看之下，本届GDC似乎成了微软的独占发表会。当然了，GDC终归不会是一家的天下，索尼和任天堂也有很多惊喜要带给大家呢。

最为专业的游戏评审团体






## GDC EXPRESS 01 任天堂发表Wi-Fi联机追加服务

任天堂网络经营管理部门经理青山敬在GDC2008的演讲中，正式确认任天堂针对Wii与NDS所推出的网络联机服务“任天堂Wi-Fi联机（Nintendo Wi-Fi Connection）”除了原有的免费服务之外，还将追加新的付费服务。Wi-Fi联机是任天堂针对NDS与Wii所推出的网络服务，提供简单、安心与免费的游戏网络联机功能。玩家不需要经过复杂的账号申请手续，即可完成联机交流。原本任天堂Wi-Fi联机的服务都是以免费方式提供，本次则是正式确认将于后续追加付费服务，让游戏厂商有更多选择，付费服务将与免费服务并行提供。付费服务初步规划将以原有的“Wii点数（Wii Point）”来进行付费，游戏包装上将以不同颜色的标签来区分所支持的服务类别，蓝色为完全免费，红色为包含付费项目。目前任天堂尚未公布服务内容与支持游戏等具体信息，一般推测该服务主要是针对包月制的网络联机游戏所规划，例如《怪物猎人3》等游戏。

## GDC EXPRESS 02 《忍者外传2》6月浴血登场！

由TECMO制作的Xbox360忍者动作游戏《忍者外传2（Ninja Gaiden 2）》，在19日正式宣布将于6月全球同步推出，并放出试玩影片供玩家欣赏。《忍者外传2》由Team NINJA团队开发，是Xbox《忍者外传》的续篇新作，承袭前作深奥的动作战斗系统，并借由次世代硬件平台大幅提升刺激的血腥暴力演出效果。游戏继承前作丰富的武器与忍术，并新增“钩爪”、“大镰刀”与“拐”等新武装，以及“破魔裂风刃”与“暗极重波弹”等全新的强力忍术招式。收录横跨全球的多样化关卡，包括东京摩天楼、纽约与水都等等。游戏中将加入各式各样的Xbox LIVE联机功能，包括能让玩家把自己精采的游玩经历记录下来，并通过Xbox LIVE上传的功能。Xbox360《忍者外传2》预定6月3日在北美地区、6月5日在日本地区推出，日本地区定价8190日元。台湾省也预定推出中文化版本，但推出时间未定。

→本作内容更加血腥。



## GDC EXPRESS 04 《寓言2》包含更多要素

Xbox360版角色扮演类游戏《寓言2》的制作人Peter Molyneux在大会中谈到了该作的一些情况。本作最具特色的将是“合作系统”，也就是当另一个玩家被带到你的世界时，你可以决定对方可以从战斗中获取多少百分比的经验。同时你也可以雇佣你的合作者，不给他们经验，取而代之的则是金钱。另一个设计就是家庭的互动，发言者说：“我们发现这里有很多患病或者酒醉的人，如果你不给你的家庭以金钱的支援，那么他们就会挨饿。”最后Molyneux还指出，有了如此之多的特色内容，《寓言2》还有很长的一段路要走。



↑仅从画面来看，《寓言2》的画面似乎强化并不多，但系统上的强化就是前一作比不了的了。



## GDC EXPRESS 05 PS3 Home开发工具公开

21日SCE正式公开了“Playstation Home”的开发环境。本次演讲主要对针对第三方使用的“HOME”开发套件Home Development Kit（HDK）的基本功能作描述。由于开发环境已升级至1.4版，首先必须针对用户群进行公测。“HOME”是SCE于PSN上提供的一种虚拟世界式的服务。作为PS3专用网络服务之一，HOME采用真实的3D场景画面，使玩家和朋友能够进行沟通 并使用虚拟世界中的各种娱乐设施。现在“HOME”的开发工具已提供给第三方软件商，今后可以自由地创建各种“公共场所”，这一切都备受期待。





↑←有了第三方支持，home内容会更丰富。



# 微软重拳出击！
## ——重装待发的Xbox360

**在去年的GDC上，索尼举办的基调关于演讲中网络虚拟社区“HOME”以及新的次世代游戏形态“GAME 3.0”等理念颇有新意。然而今年的GDC上，无论是索尼还是任天堂都没有举行基调演讲，独此一家的微软基调演讲自然成了人们关注的焦点。**

### 2007年，Xbox360不胜不败

由于去年年底皮特·摩尔（Peter Moore）的辞职，这次举行演讲的是新面孔微软Xbox Live副总裁约翰·沙帕特（John Schappert）。沙帕特表示2007年游戏业界的总收入超过了180亿美元，这个数字甚至超过了07年美国音乐界的总收入，这个成绩相当具有纪念意义。

当然，去年Xbox360的表现也是相当不错的，其中仅仅是07年一年之中销量超过一百万份的大作就有7款，它们分别是《Halo 3》、《生化奇兵》、《美式橄榄球大联盟08》、《刺客信条》、《质量效应》、《使命召唤4》和《吉他英雄Ⅱ》。沙帕特特别指出多平台发售的《美式橄榄球大联盟08》，其360版是该系列十年来第一次销量超过PS系版。

接着沙帕特又列出由欧美著名游戏网站“Metacritic.com”对各平台游戏评分的结果，其中获得100分满分的作品中360上的游戏最多，80分以上的游戏360是PS3的2倍，90分以上的游戏360是Wii的3倍——这其中也包括那些跨平台发售的作品。沙帕特表示，由于360的开发环境非常完备和成熟，所以厂商在制作多平台游戏时往往是从360版开始。超过10亿点玩家游戏成就达成、以及Xbox LIVE上2亿5000万美元的收益就是有力证明。

### “Xbox LIVE Community Games”始动！

在沙帕特之后，是微软XNA部门总管克里斯·萨奇（Chris Satch）对XNA的详细介绍。XNA是微软提出并开发的开发架构，该架构下的游戏能够轻松实现360与Windows系统间的游戏互相移植，目前的最新版本是“XNA Game Studio 2.0（XNAGS）”。迄今为止，XNAGS的下载次数已超过80万次，全世界约有400所大学的游戏开发采用了这一构架。2007年曾经举行过一场以XNAGS为构架制作出的游戏进行评选的大型活动“DREAM BUILD PLAY”，为时4个多月，最后获胜的4款作品将在Xbox LIVE Arcade上提供。

微软深信，通过XNAGS这个统一而便利的系统，将为游戏开发爱好者们提供一个便捷的平台。开发者只需按“开发→提交→同行评审→发布成品”4大步骤就能参与进这个项目，而且一旦通过以上步骤，也就意味着你制作的游戏将有可能面向360一千多万的用户群！

随后萨奇公开了一款可以在微软自社音乐播放器“ZUNE”上运行的XNA游戏，这是一款2D纵轴射击游戏。今后，给ZUNE安装上有Wi-Fi功能的网络配件后还能用其进行游戏对战，当然，ZUNE的机能自然无法和360相比。

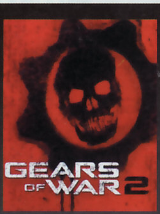
### 08年Xbox360游戏数量将超过千款

演讲后半部分最为重头的就是《战争机器2》的发布了。前作的优异表现是大家有目共睹的，由于当时的开发环境还是不完备的“虚幻3”引擎，这次得到完整“虚幻3”引擎作后盾的EPIC自然对《战争机器2》有着极大的自信。

演讲最后，约翰·沙帕特表示，采用了“Xbox LIVE Community Games”这一大环境后，到08年年末Xbox360上的游戏数量将超过一千款，其中包括《横行霸道Ⅳ》、《忍者外传2》以及《寓言2》这样的大作，这些大作的发售将成为Xbox360在次世代主机大战中的一大助力。从现在的情况来看，Wii的销量已经将另外两台主机拉开了明显的距离，微软也正是将PS3作为假想敌进行整体筹划的。目前来看，在北美市场，360与PS3相比还是有着明显优势的，在欧洲市场双方可以说是不相上下，然而在日本市场则完全处于劣势。

微软以PS3作为自己假想敌的战略，以及今后将要推出的对应措施将成为08年的焦点。

### 《战争机器2》发布




其实在这次的GDC正式开始之前，业界就已经有消息表示《战争机器2》将会在期间公开了，不过微软在基调演讲会现场仍然给大家制造了一个小小的悬念。最初登场的Epic Games创立者Tim Sweeney和总裁Mike Capps在演讲中完全没有提到《战争机器2》的消息，这多少有些出人意料。不过当他们二人退场，并且灯光渐渐熄灭的时候，大屏幕上突然开始播放《战争机器2》的预告片。接着，制作人Cliffy B手持电锯步枪闪亮登场，大声向与会者宣布《战争机器2》将作为2008年年末的独占大作之一加入微软X360的11月游戏阵容。会上Epic Games并没有公布《战争机器2》是否会同步推出PC版。



**A 前EA经理成《战争机器2》负责人**

负责《战争机器2》开发工作的Kudo Tsunoda是前EA芝加哥工作室经理，把Tsunoda挖到微软的人是Don Mattrick，Don是前EA总裁，在皮特·摩尔转投EA后，他却投入微软门下。

**B 2代将会更加强大**

“与1代相比，《战争机器2》将更加宏伟、更加刺激，我们恨不得马上就将它送到那些期待者的手中。”

## GDC EXPRESS 06 年度游戏开发者选择奖获奖名单揭晓

今年游戏开发者选择奖（Annual Game Developers Choice Awards，简称GCDA）的最大赢家当属《入口（Portal）》，这




↑GDC的年度游戏开发者选择奖评价标准和理念与E3以及TGS有所不同。

款与《团队要塞2》一起被附带在EA公司的《半条命2：橙盒版》中的另类作品一举夺得了年度最佳游戏、年度最佳设计和年度最佳革新三项大奖。

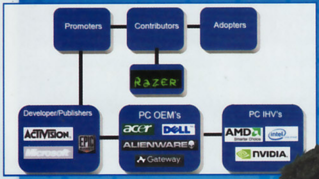
除此之外，2007年备受各方好评的X360游戏《生化奇兵（BioShock）》也囊括了三个奖项，分别是最佳艺术效果、最佳脚本和最佳音乐效果奖。年度最佳下载游戏被PS3的《浮游世界（flow）》夺得，而最佳掌机游戏则毫无悬念地再次落到了NDS游戏《赛尔达传说：幻影沙漏》手中，而这也是惟一一款由日本厂商开发的获奖游戏。

## GDC EXPRESS 07 PC游戏联盟正式成立

在旧金山召开的游戏开发者大会GDC 2008上，“PC游戏联盟”（PC Gaming Alliance，PCGA）正式宣布成立。这是一个由多家PC游戏开发商与发行商、PC制造商、硬件供应商组成的非盈利性机构，成员包括多家业界巨头：Intel、AMD（ATI）、NVIDIA、微软、戴尔（Alienware）、宏 （Gateway）、Activision、Epic Games、Razer等等，不过这些成员之中并没有EA。




PCGA的管理层人员悉数参加了记者招待会，包括Intel游戏项目办公室主管、PCGA总裁Randy Stude。他表示，PCGA将协助PC产业解决PC游戏发展中存在的诸多问题，例如盗版、作弊、安全等，同时帮助开发商让其游戏可以运行在更多PC上，也就是降低和优化游戏硬件需求，另外PC和硬件厂商也要提供性价比更高的产品，以满足普通消费者的游戏需求。PCGA强调说，PC游戏并非行将就木。根据DFC Intelligenc的统计，2007年美国PC游戏产业总收入为27.6亿美元，预计2008年有可能达到31亿美元。在欧洲和亚洲，PC游戏的利润甚至更丰厚，因为这两个市场有着2.63亿的网络游戏玩家。PCGA还表示不会扼杀PC游戏开发商的创造性，但他们同时希望开发人员们明白，现在的很多PC还没有能力运行太过尖端的游戏，开发商也应该尽量向玩家提供更丰富的数据，让他们了解自己的PC能在什么程度上玩游戏。




## GDC EXPRESS 08 SCE将推出PSP专属PLAYSTATION Store下载服务

SCE于本届GDC的演讲中透露，未来将于PSP上提供专门的PLAYSTATION Store网络下载服务，这样PSP玩家们就可以不必通过PS3或PC，而是能够使用Wi-Fi无线网络上网直接下载。

现在PSP玩家想要下载PLAYSTATION Store所提供的游戏、影片与壁纸等内容时,必须通过PS3或PC 上的PLAYSTATION Store界面来下载，并以USB连接线转存到PSP的记忆棒上,而无法直接使用PSP来存取。可以看出，这一功能的推出，无疑使得PSP玩家们在下载这些内容时更加的便捷。不过，关于这一功能的具体操作方法以及是否需要付费等细节索尼并没有透露，当然，这项功能的推出倒是意味着PSP又一次固件升级即将到来。




## GDC EXPRESS 09 Wii Fit欧美发售日确定

作为任氏特色周边产品的Wii Fit早已于去年12月1日在日本首发，如今销量已达140万份。日前，在GDC 2008上，任天堂正式宣布了Wii Fit平衡板和游戏将于今年4月15日在欧洲地区发布，随后5月19日转战北美。

欧美版本为了满足当地玩家的实际需求，将体重限制从136千克提高到了150千克，这就使得人高马大的欧洲玩家也能轻松地融入到游戏之中。Wii Fit用户还能访问交互式频道Wii Fit Channel，每天都能查询自己的体重和BMI指数等健康信息。另外，任天堂宣布还将推出“WiiWare”在线服务，它可以让游戏软件出版商通过互联网直接向用户分发新的游戏软件，而不必再用传统的光盘方式。



## GDC EXPRESS 10 罗技发布GT5方向盘

在GDC游戏开发者大会上，罗技公司发布了Driving Force GT游戏方向盘，该产品将是PS平台驾驶模拟大作《GT》系列的官方指定方向盘。提供力反馈功能和新的24位实时调节转盘，提供赛车刹车比、牵引力比和节流阀的实时控制功能。

Driving Force GT方向盘由罗技和《GT》游戏开发商Polyphony Digital公司共同研发。方向盘中的红色转盘是其最具特色的设计，该转盘共有24种预设,可在赛车行进当中实时调节前后轮刹车力分配、牵引力分配以及节流阀设置等,提供对赛车最精确的即时设置功能。Driving Force GT使用11英寸橡胶表面方向盘,支持900度旋转。该方向盘将于5月份上市,售价149.99美元。Driving Force GT除支持PS3平台《GT5序章》之外，还支持PS2平台的《GT3》和《GT4》。



### C《战争机器1》只是练手作品?

“对我们开发小组来说，《战争机器1》只是用来练手的，是让大家熟悉这种全新游戏风格前的开胃小菜。我们已经迫不及待要在续作中为大家展示出关于一个更加美妙的世界了。”

## 全世界游戏开发人员的权威研讨会——为次世代游戏行业指引方向。未来的游戏格局如何变幻，作品的风格何去何从 GDC2008将为你解开所有谜团。

## GDC EXPRESS 12 希魔复活惊艳展示

Capcom和来自瑞典的Grin公司在本次GDC上展出了360版《希魔复活》，虽然没有提供试玩，但在现场我们可以看到完整的前两关展示，Capcom的制作人Ben Judd表示Grin接受了玩家们对游戏发白的画面不满的意见并加以改进，在前两关我们可以看到色彩更加饱满，画面整体略带浅蓝色，把荒凉的气氛渲染得淋漓尽致。第一关处于故事早期，因此Judd告诉我们这个时候Spencer的很多重要技能还没来得及获得。例如，他还不能捡起很重的物体，而到了后面，即使是汽车，他也能轻松的当作武器投掷出去。Judd说游戏会采用一个类似于《使命召唤4》多人模式中的挑战系统，玩家会被要求完成一些简单的任务，然后获得奖励，其中包括一些新技能。《希魔复活》的进展状况让到场者感到欣喜，特别是它对技巧性动作的突出，尽管前两关的展示还不能说明全部问题，但该游戏的素质仅从这里就已经可以让人放心了。

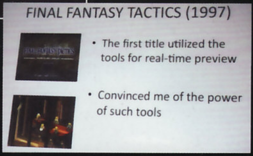


## GDC EXPRESS 13 SQUARE ENIX 开发平台更名Crystal Tools

SQUARE ENIX研究开发部长村田琢在本届GDC中以"The Technology of FINAL FANTASY"（最终幻想的技术）为题进行演讲，演讲中正式确认原暂称"White Engine"（白色引擎）的内部游戏共同开发平台，将定名为"Crystal Tools"（水晶工具）。"Crystal Tools"是SQUARE ENIX针对公司内部各游戏制作团队需求所研发的开发平台，2006年随《最终幻想13》一同发表，后续发展为跨PC、PS3与Xbox 360等次世代平台的开发环境。"Crystal Tools"于2007年9月完成1.0正式版，目前则是强化更新到1.1版，支持平台包括PC、PS3与Xbox 360，演讲中还正式确认将支持Wii平台。目前采用"Crystal Tools"开发的游戏




↑看到水晶标志就容易让人联想到最终幻想。




→日本厂商就是严谨，连开发工具更名都要煞有介事地说明一番。

## GDC EXPRESS 14 网络联机是未来游戏发展重点

Realtime Worlds公司首席执行官，同时也是大名鼎鼎的《横行霸道》系列等畅销次世代游戏设计者的Dave Jones，在今年的游戏开发者会议上终于为他的下一个对人联机游戏开发计划带来了更多新情报，同时也谈了对于联机要素的看法。

Dave Jones认为多人联机RPG的发展路线并非无所不能，且所谓的大规模在目前大多数游戏里也名不符其实，因为90%的时间里只有5%–25%的玩家是聚在一起游戏的。他表示今后他所开发的同类游戏，统称为多人在线联机游戏（MOG）。Dave Jones强调网络联机游戏的真正魅力并不在于游戏设计者的想法，而体现在玩家自己的创造力上。因此在多人联机游戏所营造的世界中应该尽可能地减少对玩家的束缚，他还强调业界应该摆脱在线联机游戏必与奇幻或科幻沾边的惯性思维，赋予这一游戏类型更多现实意义。

提到《APB》游戏的开发计划，Dave Jones强调这将是一款以多人在线联机为主题的动作游戏，将以完全真实的世界著名大都市为游戏背景，为玩家提供一个虚拟现实世界中的冒险平台。游戏将围绕两个主要集团之间的斗争为主题展开，这两个集团一方支持法律秩序，另一方则煽动暴力犯罪，而选择加入哪个阵营则完全取决于玩家的选择。

## GDC EXPRESS 15 成人化内容不应该被游戏摒弃

国际游戏开发者协会成人内容特别兴趣小组创建人Brenda Brathwaite在大会上表示，游戏开发者害怕触及成人内容，不是说他们躲在角落不敢和异性接触，而是说他们不敢在游戏中制作表现较为成人化的内容。

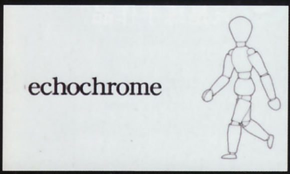
Brathwaite在她的演讲中说："开发者害怕因为涉及了成人内容而获得了AO评级（18禁），无异于向死神招手。有一些大型连锁店甚至连M评级（17禁）的游戏都不会进货，欧美的此类游戏都卖的很差。"Brathwaite还感叹游戏的审核系统阻碍了有教育意义的成人游戏发展。"比如说，你想制作一款教导青少年生理知识的游戏，而它马上就会自动归类到AO级。"她激昂地说，"审核系统里面完全没有例外说'除非这是教育类游戏。'"

Brathwaite还对公众对《质量效应》的不满感到吃惊。游戏因为涉及女同性恋而被新加坡禁止发售，最近的主流媒体报道还称游戏有不健康内容。她认为，游戏中的所有场景完全可以接受，并且没有任何重口味的画面出现。如果这样也不行的话，那我们还不如去玩那些迪士尼游戏。抗拒成人内容的态度并非全球性的，比如德国和日本就很难理解美国对性开放的态度。她解释说："德国的审核系统完全不在乎性，他们只关心暴力。"

她还取笑公众对《战神》中性爱小游戏的争议。她说："如果你在电视里面看到过，就知道那不过是个瓶子在桌子上摇晃，那顶多只是13禁的程度。你在一些电视作品里面也看得到。"

## GDC EXPRESS 17 抽象《无限回廊》视频公开

GDC08展会上，PSP版《无限回廊》再次放出一段演示视频，这款以黑白线条勾勒出另类游戏世界的作品在现场十分受人注目。《无限回廊》是一款以黑白色为主的解迷游戏。游戏的主题很简单，就是操纵角色躲避各种障碍，顺利从A点到达B点，不过随着玩家不断改变游戏的视角，角色所行走的路线也会发生改变，这就是这款游戏独特之处。本作将会在2008年3月19日发售日版，繁体中文版也将会同期上市，而游戏在北美地区的发售时间则一直未定。游戏的基本规则有这么几条：透视移动，就是说当你移动试点时就可以创造出新的通路。透视下落，也就是说当你把视角调整到看不到高度差的时候，你就可以无视场景的高低进行移动。透视存在/消失，当画面上看不到的东西就可以认为是不存在的，你可以利用这个跨越原来过不去的高地或是断沟。透视跳跃，当你把场景调整成2D平面时，你可以随意的在视觉上排列在一起的平台上跳跃，而忽略它们的深度。游戏的上手时你不需要太多的学习，游戏在开始的关卡就为你提供了种种范例。




↑本作的构思来源于埃舍尔著名抽象画，又是一个创意作品。

## GDC EXPRESS 18 游戏界将诞生革命性AI

玩家在游戏时，大多数都是与电脑"斗智"。但电脑的程式化运作模式往往很快就会被玩家找到应对方法。在本次GDC上，据微软旗下的Lionhead Studios公司知名制作人Peter Molyneux透露，原《黑与白(Black & White)》核心开发团队目前正在开发一款秘密游戏，而该作将向玩家展现革命性的系统，包括高性能AI在内一些创新元素。在接受媒体采访时，Peter Molyneux虽然回避提供这款新作的详细信息，但他说："在《黑与白》上市六年后，他们一直致力于改善架构游戏的结构性元素。目前，他们已经非常接近这一目标。这是一个非常重要的事件。我已经看到了这款新作以及这部分创新内容。并且我们将在不久之后正式公布它。"





↑与电脑对抗的游戏中，如果电脑的套路变化可以和人类一样的话，那么单人游戏时的乐趣无疑会提高很多。



# 开发者盛会 最顶尖的设计师 最前沿的游戏理念 尽皆汇集于此

## GDC EXPRESS 16 非核心玩家才是游戏业的未来？

在这次的GDC上，PlayFirst公司首席执行官约翰·韦尔契（John Welch）发表了名为“休闲游戏的保证”的演讲，他相信随着时间的推移，休闲游戏市场的规模将与日俱增，而非核心玩家群这个过去曾经被业界嗤之以鼻的群体将成为游戏产业未来的关键力量。

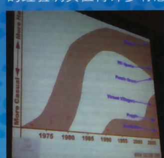
“休闲游戏和非核心用户群的规模非常庞大。”韦尔契在演讲中说道：“问题的关键在于，现在就有一个大好良机摆在我们眼前，可以让电视游戏摇身成为像电视节目一样的主流娱乐项目。当休闲游戏真正成为主流，而所谓的核心向游戏成为小众类型时，我们就会取得成功。”

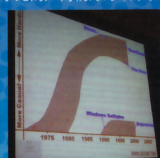
游戏业要面临的一个首要难题是，如何划分所谓的休闲游戏。关于这一点韦尔契认为，真正的休闲游戏应该能够轻松尝试并购买，“什么才是休闲游戏？它应该能够从互联网上轻松下载试玩，只花20美元就可以获得完全版。”但眼下休闲游戏的定义比较宽泛，一般情况下只要是容易上手、操作简便直观且容易被没有游戏经验的人接受的游戏都可以被定义为这个类型。

韦尔契认为手机是休闲类游戏发展壮大的一个绝佳平台，但眼下由于种种限制因素而没能迅速发展起来。“每个人都有一部手机，甚至可以说随时随地都拿着一部手机，但又有多少人愿意拿手机下载游戏玩呢？现实情况显然并不令人乐观。”

最后，韦尔契强调，休闲游戏和非核心玩家群体要想获得发展，更多的革新创意和经济实惠又轻松快捷的下载模式是必不可少的两个要素。“休闲游戏的发展道路上必然会充满挫折，作为一名游戏开发者，我们应该时刻保持清醒……现在我们的产业正要破茧重生，而这一次将会孕育出一只与众不同的蝴蝶。”

而说到在休闲游戏和对非核心玩家的开拓上，任天堂的NDS和Wii可以说是成绩斐然，它在这方面的经验确实值得许多有意于此的厂商们好好吸取。





## 微软现场尴尬一幕 展示用360发生三红

●“三红”问题一直都是困扰Xbox360多年的心病，不久之前微软还对Xbox360 16.4%的故障率表示不予置评，而就在今年的游戏开发者大会上（GDC 08），微软的一台演示主机竟然就发生了三红。目前尚不清楚这台“三红”的主机是新版机还是旧版机，在场的观众似乎也已经习以为常，没有围观场面出现，看来大家对此都差不多已经麻木了。不过此事件的尴尬程度显然还比不上多年前微软展示会上的win98蓝屏事件，因为当时是在比尔盖茨演示时发生的。

●微软Xbox Live、游戏软件及服务业务高级副总裁John Schappert在GDC上向媒体确认，X360全球累计销量已经突破了1800万台大关，但没有确认接下来微软是否会修改预定的销售目标。另外，Schappert表示微软不会涉足BD播放器业务，因为X360的外置HD DVD播放器自推出起至今销售业绩始终十分惨淡。此外Schappert在采访中还着重强调Xbox Live Arcade游戏今后的发展方向，他表示微软相信XBLA今后将为越来越多的游戏开发者所接受，逐步成为一种最受欢迎的游戏形式。

●暴雪在GDC08上透露了不少关于《星际争霸2》的消息，除了一些虫族单位的曝光之外，还有许多设计细节也得到公布。






# 融合·变奏

2008年的初春，注定是在消费电子界历史上留下重墨一笔的一个时段。一场媒体规格的战争在瞬间落幕；一场凝聚着太多关注的展会在意料之中的惊喜和意想不到的平淡中结束；而在一些飞烟流火之后，一些引起些微波澜的变化却在预示着未来将要发生的更多的变局……

## Ⅰ 标准

也许，2007年一年以来的市场业绩报表的对比，已经让很多人猜测到了这个十有八九会发生的结局。只是，谁都没有想到，一种表面上的均衡态势会如此弱不禁风，会轻易的因为一个内容供应商的倾斜而迅速瓦解。

在这个时候回想起去年派拉蒙倒戈投向HD-DVD的决心，是会感到悲壮和钦佩的。无论其后是否有传说中5000万美元笼络金的黑幕，对于市场而言，一种在工业上能够更简便地承接现有媒体生产技术的载体，一种对消费者而言有着更低廉投入和更方便互动性的载体，实际上是更适合的。尽管在2007年一年的拉锯战中，市场占有的对比一直不停在向BD阵营倾斜，但是以内容提供商的立场来讲，在局势未定之前保证一段时期的均衡无疑也是最有利于自身的。

华纳给出的尽快结束僵持形势从而消除消费者的疑虑，这点理由本身并不是特别的站得住脚。尽管华纳列出的2007年度家用影碟的销售数据中，BD以1.67亿美元对HD-DVD的1.03亿美元高达60%的占有率宣告着消费者选择的趋势，但是随着派拉蒙的倒戈，以及年末HD-DVD阵营采取的一系列降价措施，这场格式之战本来应该拖得更久。业内曾有传闻说华纳在2007年末曾经打算签署HD-DVD独占协议，但是即便是华纳加上派拉蒙以及环球，相对于BD阵营依然处于弱势。因此华纳提出了一个只要东芝再拉来一个八大影业之一加盟便签署独占协议的条件，然而20世纪福克斯公司却因为东芝迟迟不肯接受将BD+加密防盗版技术加入HD-DVD，最后并没有叛变。经过慎重的对比，以及对市场数据的分析，华纳最终做出了促使早日结束格式战的决定。这一打击无疑是致命的，其后的一连串连锁反应最后让东芝在最短时间内作出了终止HD-DVD事业的决定。而对于我们，只能感慨内容决定一切的法则颠簸不破。

平心而论，在高清视听时代并没有完全代替标清时代之前，HD-DVD相对于BD有着种种更突出的优点。对上一代DVD的兼容，成熟的网络互动功能，以及在种种评测中完全不亚于BD的清晰度，对于消费者根本就是一个更贴近的选择。HD-DVD的开发初衷是偏向于消费者的，BD大容量和防盗版的技术优势则完全朝向内容提供商。2004年11月，华纳和派拉蒙早早地宣布加盟HD-DVD，正是看中了HD-DVD与现行DVD之间成熟的兼容性，以及由此带来的压缩生产成本的优势。虽然BD在同年12月也争取到了迪斯尼的支持，但直到半年之后才有第二家制作公司20世纪福克斯加盟。早期HD-DVD的销售业绩完全占据主动，然而蓝光阵营以避免站错阵营的心理攻势，在2005年11月争取到了华纳和派拉蒙左右逢源的改变，为力量对比不产生过早倾斜而起到了最重要的作用。

毋庸置疑，捆绑BD的决策是造成PS3落后局面的一大重要因素，但是也正是因为这个决策，最终却产生了最有效的推进作用。据东芝新闻发表会上的数据，截止到2008年2月，HD-DVD在全球的销量只有73万台，其中包括在北美市场销售出去的30万台Xbox360用HD-DVD播放器，而BD阵营PS3在索尼2007财年第三季财报中，一季的销量已经达到了490万台，总出货量更是突破了千万。这个对比无疑是最为明显和最为残酷的。

在过渡时期，一些以适用性和价格优势占先的产品在早期势必会取得相当的优势，然而，能否成为市场主流，归根结底还是要看提供的内容数量是否占有绝对的优势。而内容提供者的权衡原则，却永远是朝向当时代有望最终成为行业标准的载体。面对越来越发达的网络技术，由此带来的下载业务对传统媒体产生的冲击，以及世界范围内越来越猖獗的盗版现象，促使这些内容提供商必须慎重的考虑如何保证自身的利益最大限度的不受侵害，这成为BD能够获得早期缓冲机会和最后赢得胜局的关键。对于电子游戏产业，同样也是如此。

微软依靠开发的便利以及大量的金钱的投入，拉拢了大批第三方为Xbox360开发游戏，而虽然因为提早上市所带来的硬件质量不过关问题使微软背上了重大的经济和声誉损失，但是至少在内容提供商这里已经获得了最大限度的支持。第一个突破千万的销量大关，保持着同期最高单款软件销售额的佳绩，获得最高软硬比的软件销售数据，这所有的一切都在昭示着微软的第二次拼搏至少已经站到了不至于完全挫败的有利位置上。同时我们也可以清晰地看到，在三台家用主机之内，Xbox360上展现出的游戏表现力得到了更全面的发挥，而软件产商也从精品开发的策略中得到了良性循环的回报。随着GDC2008上众多大作发售日的公布，我们可以想见的是，Xbox360将会依靠内容提供的优势，在总销售台数上继续压制着对自己最可能产生威胁的对手PS3。

然而，2008年1月全球游戏主机销量统计数据中PS3（930461）对Xbox360（541289）的悬殊差距却让人大跌眼镜，而EA一份对于2008年游戏市场预测的文档中，更是清楚地提出了PS3将依靠在欧洲市场的突出优势而压倒Xbox360的趋势。也许我们可以姑且相信微软自己提出的因2007年末热销而导致的缺货现象；也许我们也能够默认BD胜利对于PS3产生的推进作用。然而当我们回顾PS系主机前两次取得的胜利，却能够发现，实质上都是采用媒体的标准最后形成内容供应商抉择的一大参考要素。继CD和DVD之后，BD又成为PS系主机一个重要的生命支柱，也许这并不能预示着PS3完全摆脱困境，再一次造就后来居上的奇迹，但从目前的发展态势，至少可以保持这场次世代主机竞争的格局还将保持一年左右的胶着状态，而使索尼获得更多调养生息的时间。

Wii的继续领先已经成为业界共识，他对于用户群体的开拓功绩有目共睹，任天堂的市场开发意识更值得两个对手好好学习。但是我们冷静地分析一下，并不是运作的本身造就了这番成就，而是在传统游戏主机发展的历史上，任天堂首次提出了一个将游戏全民化、休闲化的标准。至少到目前为止，这一标准依然还是独一无二的，所以，从某种意义而言，Wii的成功正是巧妙的发掘真空，确立独我标准的成功。

三流公司卖产品，二流公司卖服务，一流公司卖标准。这句老话我们熟谙于心，过去似乎微软一直都在担当着这句话诠释者的形象，然而这一代的主机争霸，如果真的出现了被两个后来者赶上的局面，也许他们自己更需要进一步的来加深对这句俗话的认识了。

## Ⅱ 生态

借助基调演说，GDC2008单在我们所关心的次世代主机竞争这一领域而言，似乎成为Xbox360独家的舞台。《战争机器2》众望所归地震撼公布，《忍者外传2》、《寓言2》、《神人》甚至像之后《薄暮传说》等一系列独占游戏发售日的公布，使人们之前对Xbox3602008年软件阵容相对于上年是否会大幅缩水的疑虑烟消云散。人们将可以看到2008年末，Xbox360又将吹起一轮强力的进军号角，继续加固着阻碍竞争对手PS3超越自己的壁垒。



平心而论，当年"所有游戏在此集结"的口号无形中已经转移到了Xbox360的身上，我们惊奇地发现，即便是在Xbox360市场份额几乎可以被忽略不计的日本市场，日式传统游戏在三台主机上出现得最多的依然还是Xbox360。大门曾经提过，即便这一代的Xbox主机再次遭受失败，微软至少还有资本"再来一局"。而目前强势的软件阵容对于用户群的培养，对于Xbox品牌认知程度的加强都有着无比显著的促进作用，只要延续目前第三方对这台主机的投入力度，下一代Xbox主机的起点，至少已经建筑在了前两个先行者之上。

那么，对于Wii而言，我们又可以看到什么呢？在世界各地的销量榜上，来自于任天堂的软硬件依然扮演着刷屏者的角色。《大乱斗》两周124万的销售佳绩，《马里奥与索尼克在北京奥运会》从当初遭受的质疑直到目前逼近400万销量大关，无不令人对任天堂这个造钱机器心服口服。机能弱势者在全世界依然牢牢占据着强势的领先地位，同时与此相对的，我们也可以看到第三方对开发Wii作品的日益注重和方针倾斜。斯皮尔伯格第一款游戏作品对应的平台是Wii，LEVEL5扬言借助他们的引擎可以让Wii做到"PS3能做到一切"，SE宣布白引擎更名为"水晶引擎"并且同样对应Wii的跨平台机能……我们几乎可以肯定地推断，在2008年内，我们势必会看到越来越多的原创或者移植游戏在Wii上登场。那么按照以前主机争霸历史的惯例，我们是否能够早早的预言，装机量→软件占有量→市场份额绝对占有率这个法则又将毫无例外地体现于这台低端主机上呢？

再来反观令支持者焦急，令反对者拍手称快的索尼，他们又在忙着什么呢？人们寄期望于索尼能在这次开发者展会上公布相当的振奋人心的软件消息，但最后我们一无所知，索尼将宣传的重心还是放在了多媒体娱乐、通讯等等周边机能的拓展之上。GDC之后，索尼却又高调宣传HOME的种种讯息，除了公布超级大作《合金装备4》的发售日以外，基本没有公布任何软件方面的利好消息。在支持者为PS3感到焦急之外，更多听到的依然还是"不务正业"的批评之声。

2月24日第80届奥斯卡颁奖典礼上，主持人Jon Stewart手持双节棍手柄的镜头估计一定会被长久地定格在电玩爱好者的印象中。尤其对于任天堂支持者来讲，除了感叹于任天堂不惜重金的宣传手段以外，还为Wii获得了前辈们从未获得的殊荣而感到与有荣焉，因为没有理由不相信，Wii所制造的健康游戏的理念和老少同乐的社会现象正在变为当今社会的一个新潮文化的符号，所以才能出现在亿万人关注的奥斯卡盛典之上。然而，我们似乎同时也忽略了一个事实，那就是历届奥斯卡主持人总会有一番针砭时弊，嘲笑社会现象的表演。对于电影产业而言，受到游戏业的强烈冲击这已经成为不争的事实。票房历史纪录被游戏软件销售记录刷新，家用影碟租售业被游戏零售和出租瓜分了重合消费者，而两台主机所缓缓展开的高清影视点播下载业务虽然一方面为制片商获得了额外的收益，一方面也无法避免产生影响电影票房和影碟销售的负面现象。以电影产业为谋生手段的影评人没有义务，更没有任何好感，去为一台游戏主机作推波助澜的事情。

在游戏开发者的会议午餐会上，索尼全球工作室"前"总裁菲尔·哈里森再度发出了"Wii留给第三方'蛋糕'太少"的抨击。这句陈年旧话再度变成了任天堂支持者的笑柄，业绩的差距只能证明第三方自己的不力，怎么能怪罪于任天堂开发实力的过于强势呢？更重要的一点在于，从西方媒体统计的Wii与PS3两台主机第三方游戏销量排名前30的情况来看，除了排在第二位的吉他英雄3（172万）落后于刺客信条（225万）以外，其余同位对比，Wii的第三方游戏销售成绩似乎还要超过PS3，这使得"三坟"的指摘失去了立足之地。然而，这份列表是完全抛离主机装机量以及部分软件尚未在全球所有地区上市的情况下而排列出的。对比一下历史上最后成为主流的家用主机，再对比一下Xbox360将近40款第三方作品过百万的销售成绩，这台主机第一方与第三方软件所占据的空间确实是存在着极为不合理的比例。除了任天堂自身超强的游戏制作实力以外，其用户构成中消费习惯的高度集中性，以及软件风格的高度排他性，势必决定了第三方软件的生存发展空间会受到更多的阻碍。如果和以前一样，由装机量所决定，第三方软件出现整体倾斜，并且得到正常的回报，越来越影响甚至覆盖在其它平台上的作为，那么我们完全不用怀疑，历史将再一次走上优势集中并归一的道路。然而，《刺客信条》、《使命召唤4》带头的第三方软件群却频繁出现在另两台主机上大放异彩的景象，《恶魔猎人4》达成系列最快的出货速度等等状况却都进行了一个善意的反讽，预示着用户分流、消费者结构区分的进一步形成。因此，Wii的热卖并没有限制其他两台主机持续不断的发展，很有可能会出现主机争霸历史上首次至少两台主机最后的共荣现象。



除了第三方倾注的力度不同以外，实际上，这种现象还跟目前消费者整体生态所产生的变化有关。PlayFirst公司的首席执行官John Welch在GDC展会上发表了一场名为"休闲游戏的保证"的演说，他认为休闲游戏市场的发展大有作为，未来非核心玩家才是游戏业真正的受众动力。从目前三大平台对迷你下载游戏作出的努力来看，是有一定道理的。游戏制作业两极分化，随着游戏开发成本的上升，强者优势整合成为一个趋势，而中小型以及个人开发者却因为获得了迷你游戏开发的平台而找到了一条健康的出路。无论是Xbox live、PSN还是虚拟主机频道，都已经给三大平台开发商以及软件制作商带来了大量的利益，而Wii的席卷全球，也根本就是一场非核心用户集体发力的胜利。但是这个论题本身，却根本就是一个自相矛盾的悖论。非核心用户与核心用户之间是能够互相转化的，对于依靠软件销售来达成收益的游戏产业从业者而言，有着长期固定消费习惯的用户才是他们最努力开发和重视的受众群。国内的网络游戏市场的红火，正是和休闲棋牌类游戏本身会产生的用户常年支出所分不开的。从某种意义上来讲，那些休闲游戏的用户因为有着实际而长期的固定消费习惯，已经成为这一行业里的"核心用户"，他们源源不断的消费投入才是运营开发商拓展产品线的动力和保证。如果一个消费电子产品吸引到的庞大用户，都只有偶然消费的习惯，那么也许硬件厂商自身可以获得较高的收益，但软件开发商却得不到相应的利益回报。这就跟是在1000万个普通人中间推销出10万套高尔夫年卡容易，还是在50万个高尔夫爱好者中间推销出去10万套高尔夫年卡更容易一样的道理。

时至今日，传统游戏的制作、盈利方式也产生了巨大的变化。这一代主机竞争尚未真正超过两年之际，我们就可以看到网络化已经成为了大部分软件的开发方向。对于一些有着竞技和对抗要素的游戏而言，网络对战几乎已经成为最基本的配备。而一些较为传统的单人游戏，也依靠着网络追加要素的下载，拓宽着游戏的耐玩性，并造就软件厂商更多的利润来源。PS3的"HOME"为玩家展现了一个虚拟世界的蓝图，虽然从其实质来讲，只是传统网络虚拟社区在家用主机上的延伸和强化，但是我们注意到，这一庞大的系统对休闲迷你游戏的强大支持，以及对游戏软件趣味性的多样化再生利用和发掘做出了卓越的贡献。从索尼官方的描述来看，我们似乎过去从来没有想到过能出现游览《抵抗》战场、摆列《战鹰》沙盘战略并且探索《神秘海域》新出现冒险区域这样的玩法。而过去在互联网上大行其道的AWATAR和虚拟家园，似乎也为"HOME"的个性化空间提供了成功的范例。这个耗费索尼大量开发人力和资金投入的体系最终是否能够受到玩家们的青睐目前还不得而知。但是有一点我们可以肯定的是，这样高度互动的虚拟世界的平台，势必要依靠着相当机能的支持。

如果没有核心玩家，游戏产业的销售业绩根本无望压倒电影票房；如果没有核心玩家，那么软件制作业势必会形成大幅的萎缩；如果没有核心玩家，那么在社会娱乐文化热现象必然会产生的狂热消退之后，游戏开发者的生存和发展势必也会受到严重的制约。

假设，改变操作方式已经形成为游戏互动介质的主流，那么在这一届GDC上我们应该看到更多对于游戏控制器革新强化的科技成果。但是，游戏开发者以及玩家的目光依然被CryEngine2这样拥有着强大物理引擎的次世代游戏引擎所吸引。因为游戏从业者和普通正常的玩家都相信，游戏的创意结合技术的进步，会为我们提供更多游戏乐趣的可能。

由宏基、戴尔、英特尔、Nvidia、AMD、ATI、Razer USA、微软、Epic Games、Activision Blizzard等等业界巨子组成的PC游戏联盟昭示着PC游戏依然存在着强大生命力，联网以及技术更替进步的巨大优势使PC游戏保持着与家用主机游戏竞争的力量。而在不断加强网络机能以及休闲内容提供平台之后的家用机，也依然在加固着核心用户的力量，并且有可能将大量的非核心用户逐步转化为核心用户。

GDC年度游戏开发者大奖各项奖项几乎被《入口》和《生化奇兵》平分。无论他们是从技术还是从艺术表现力方面赢得了开发者的青睐，至少他们本身都是非常核心向的游戏。正如同奥斯卡终于可以选择黑人，奥斯卡终于可以完全偏向欧洲力量，但是绝不会选择《憨豆先生》、《美国派》之类的喜剧一样，即便他们是这样的迎合大众以及令人喜闻乐见。

## Ⅲ 分水岭

2008年的开头对于索尼来讲，既有喜悦，也同样有着不少的困扰。蓝光的胜利虽然并不能与索尼的胜利完全画上等号，因为接下来不再面对格式竞争之后，却可能要开始面对昔日统一阵营的伙伴产品开发之间的竞争。然而，目前PS3尚存在的综合价格优势势必会令很多意欲添置高清视听设备的潜在用户将PS3作为首选之一。如前所述，在2008年1月的全球主机销售报表上，PS3不但超越了Xbox360，并且还形成了相当大的差距，虽然由此推断出2008年一年的走势还为时过早，但至少可以证明PS3还远未到被排挤出竞争者行列的时候。

但是，同时另有一些现象却依然表明这台多灾多难的主机并未完全走出困境。自去年十一月份降价之后，在日本市场上PS3昙花一现的临时超越了Wii销量之后一路下滑，到2月中旬为止，日本PS3的周销量又跌回到了15000台的水平。2007年末到2008年初几款被寄予厚望的第三方大作如《真三国无双5》、《PES2008》、《恶魔猎人4》等等虽然首周销量都还不错，但是几周之后就迅速滑出销量榜前十，无一例外地跨入了日本PS3游戏难过35万销量的怪圈。与此同时，PSP的主机销量虽然有后来赶上的趋势，有几周出现逼近甚至超越NDS销量的奇迹，但是软件销量薄弱这一被人诟病的现象依然在持续。而在欧洲市场，PS3软件虽然相比Xbox360能够更多地出现在软件销量榜上，但依然被Wii全面压制。

一直到现在，我们依然还是要惊讶于索尼的气定神闲。他们比所有的用户都更清楚是软件阵营相对薄弱形成了目前对Xbox360的弱势，他们也并非完全没有动作，《抵抗2》和《机车风暴2》的公开也预示着2008年PS3软件阵容会得到进一步的加强。但是GDC展会之前《战神3》、《ICO》新作等等瞩目第一方作品，以及若干第三方日式传统大作的传闻并没有得到实现。甚至对于PS3而言有着无比关键的“救驾二将”之一的大作《最终幻想13》到现在为止还是一种进展程度未明的状态，加上“白”引擎产生的变化，《最终幻想13》跨平台或移籍的猜想再次甚嚣尘上。《薄暮传说》去年官网上泄露的“X360”的字样虽然早就让关注者做好了心理的准备，但是最后确定独占于Xbox360的消息依然还是给急追猛赶的PS3泼了一盆不大不小的冷水。

从目前的软件阵容来看，3月份有百万大作《如龙见参》开路，4月份原创游戏《战场上的女武神》以及《GTA4》跟进，5月份独占作品《迷雾》姗姗来迟，6月份《合金装备4》在《魂之力量4》的护航下千呼万唤始出来。这样的软件列表绝对不能说薄弱了，然而联系到之前第三方作品的普遍销量，尤其是在日本市场的表现，依然无法令人乐观。

9月的《小小大星球》，年末的《抵抗2》、《机车风暴2》，传闻中的《八天》以及未定日期的《铁拳6》和“HOME”，将为我们呈现出一场次世代双雄之间精彩的软件拉锯战，然而，对比Xbox360的2008软件阵容，无论是第三方独占作品还是向心力高度集中的核心化游戏，似乎还是稍稍有些不足。尽管从Activision、育碧等软件公司流露出来的PS3游戏开发难度逐步得到改善的消息，以及索尼自身散布的第三方逐渐偏向PS3游戏开发的传言来看，今年一定还会有相当的惊喜出现在这台主机上。但是至少在这个春季过去之前，不会有太多的变化了。

纵观自2006年末上市以来的这一年半里，索尼通过两次降价以及在欧洲市场的陈仓暗度，艰难地挺过了初期的种种不利，在2007财年第三季财报中游戏部门也开始产生了盈利。当前对于PS3而言，是要继续加强局部优势，缩小与主要对手Xbox360之间的差距，获得了这个缓冲之后逐渐使局势得到转化，进则赶上并超越对手，退则为下一代主机竞争打好重筑起点的基础。2007年最后一个季度，Xbox360雷霆万钧的软件攻势没有将PS3全面击垮，如果在2008年内依然无法依靠软件优势再次拉开差距，那么2009年对于微软而言，就会是一个凶险之年了。因而，2008年末的商战，就是两台主机之间最后力量对比的界河，而进入白热化的短兵相接无疑就在这个由《忍者外传2》对垒《潜龙碟影4》的初夏。

再来看看任天堂这边。NDS超过6000万的普及量使周期销售速度有了一定程度的减缓，但是事实上已经形成市场主流的掌机领域，NDS齐集一切传统游戏的状况并不会因为PSP的奋起直追而产生多少改变。尤其是有传闻终极大作《勇者斗恶龙9》会在2008财年之内发售，那么NDS再一次甩开PSP的追赶速度也是可以想见的。

Wii方面，随着毋庸置疑的装机量优势，第三方开发力量的倾斜也开始初露端倪。《零》、《生化危机0》、《大神》等等传统游戏名作的加盟依然表现出第三方慎重而又热切的试水行为。同时依靠西方游戏市场的活跃，一些在日本惨败的第三方游戏佳作得到了不错的全球销售成绩，这也会促使在不远的未来，可以看到更多熟悉的标题出现在这台“健身机”上。然而，《马里奥赛车Wii》的公布，《Wii Music》和《Wii Sports2》的呼之欲出，以及雷吉所透露的有多达十款对应平衡板的游戏在开发中，同样对第三方游戏销售成绩提出了一个严峻的考验。

现在摆在任天堂面前的课题，是如何尽可能帮助以及协作第三方做好Wii游戏的开发，提升该平台游戏作品的表现力。同时，本社作品的超高人气之下，是否依然存在挤压第三方作品空间的不良效应，也是一个留待观察的问题。2008年内借助Wii主机普及率的进一步上升，随着第三方投入力度的增加和用心程度的提高，Wii这个低端的游戏平台究竟是否拥有主流平台应该拥有的包容性，也会得到进一步明确的验证了。

赛跑者之间毅力和爆发力的较量，领先者进一步的优势利导能否得到体现，2008都将是一个判明的分水岭。

## Ⅳ 融合·变奏

历时三年的媒体规格之战落下了帷幕，东芝发表退出声明之后，索尼迫不及待的发出了欢迎HD-DVD协会成员加入BD阵营的声音。也许，对于我们置身事外的个人而言，有时候是难以理解东芝与索尼之间既激烈的大战媒体规格，又紧密合作开发CELL的左右互搏之举。我们更难以理解隶属于索尼集团的米高梅怎么会加入到XboxLive高清影视下载业务中去。也许，这可以简单地理解为那句老话“商场上没有永远的敌人，也没有永远的朋友”，然而我们更有理由相信，是时代前进的车轮将一些难以联系的力量直接或者间接地联系在了一起。

有人曾说，物理格式高清载体的战争结果远远不如以前历代媒体规格竞争的重要，因为互联网和大容量储存设备的高速发展，最终会造就下载业务大幅倾夺物理媒体销售份额的局面。然而，至少在最近的五年之内，世界不均等的网络连接速度和高速以太网普及状况，将使传统的物理载体依然还有很大的发展空间。对于游戏而言，出于视觉效果进化、联网对战需求的加强，大容量光盘媒体的作用越来越突出，将来Xbox360发售蓝光播放器也是可以想见的了。

在另一方面，无论是针锋相对的微软和索尼，还是独步领先的任天堂，在游戏开发成本需要加强控制的现状下，也在不同程度上支持着第三方跨平台开发的方针。一个产业上升到顶点，必然会伴随着局部的动荡产生固有运作模式的整合和扬弃，在各方面达到崭新的稳定和平衡局面之后，出现更具有时代适应性的发展和更替。在以前，体现为一家制霸之后形成的统一；而在这个时代，则表现为两个不同层次平台之间互补的存在。

今年的E3将于7月15日～7月17日回归洛杉矶国际会议中心。如前所述，2008年年末对于三大平台而言，很有可能是分出胜负的最后一个前夜，那么作为每年一度的行军号角，这一届的E3比起去年的那届，火药味一定会更为浓烈。现在我们远远无法猜测这一届E3展上会有多少惊天动地的大手笔，但是经过上半年三大平台众多重要作品的接触和交锋，年末的决定战也势必会有一个大致确定走向的基调。

而对于我们玩家，三大平台越来越注重的网络联机机能，也在逐步地改变着我们进行游戏的方式。如果说过去支持正版是出于被迫或者狂热的心理，那么今后支持正版的出发点会变为更好地享受游戏更多的乐趣。虽然由于国情，基本的流通方式短期内不会有太大的变化，但是这种适应时代进步的自觉也会出现在越来越多的玩家身上。而传闻中三大平台正式登陆中国的日子也未必会是过于遥远的天方夜谭了。

让我们再来旁观一下周围的世界。因为Wii的出现，游戏的名词在别人的耳朵里不再是晦涩难懂的异国语言；因为PSP的出现，我们获取和分享娱乐内容的方式也从来没有今天这样便利；因为Xbox360和PS3的出现，令我们提前进入到高清时代；而电视广告以及经济类节目中出现越来越多的游戏产业相关的资讯，也同样在告诉我们，游戏距离过去与我们如同陌路的人群越来越近。

在这个时代里，专注于某一个平台是很难想象的。因为定位的不同，因为互动方式的不同，不同平台上带来的游戏体验也会产生较大的差异。而随着制作技术的进一步成熟和用户群体分流的形成，不同平台之间带来的游戏乐趣和差异也会越来越多样化。我们没有理由，也没有必要像过去那样偏执于某一个平台了，目不暇接的游戏饕餮盛宴将摆满2008年每一个充实的月份，而我们，也自然要在不间断的喜悦中感激这一切的变化和融合。

文/特约撰稿人 silence



# 电子游戏软件 GAME SOFTWARE

2008年04月下
旬刊
创刊时间1994年
定价9.8元

**健康游戏忠告**

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

## 精彩特稿+重磅特报



## 攻略新作大串烧





新作冲击 电击附录
**特别策划：高达动作游戏特辑（上）**
●《恶魔猎人4》深度解析/经典回顾《天诛 忍凯旋》

## 固定栏目&特色专栏



### 本刊声明



### 招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先);2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜
■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜 ■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/乔沛/刘浩
■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn
■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187
■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032
■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

封面主题「忍者龙剑传2」



# 游戏新闻眼

Focus on Game News

## 双周注目图片



POKEMON公布了WiiWare最新下载游戏《大家的口袋妖怪牧场》。

# HD DVD正式退出格式竞争 微软称不会影响Xbox360



本刊讯 2月19日下午5时，东芝公司在日本东京浜松町的本社大楼39层召开新闻发布会，东芝社长西田厚聪在各界媒体面前宣布，东芝旗下的HD DVD产品将从3月末正式退出次世代DVD格式竞争。伴随着此次发表，索尼的蓝光（Blu-ray Disc，简称BD）在事实上已经实现了次世代DVD格式的天下一统。

东芝的首部HD DVD播放器“HD-XA1”诞生于2006年3月31日，而如今，在这款商品诞生两周年的纪念日，人们即将看到这场历时两年的格式大战落下帷幕。与当初VHS和Betamax之间长达十年的长期抗衡相比，本次DVD格式竞争决出胜负的速度快了很多，这鲜明体现了当前世界市场企业竞争的激烈加速。

HD DVD和BD的格式竞争一直都被认为与游戏主机大战有直接关系。此次发布一出，各方的目光全都聚集到了Xbox360和PS3的相关动向上。不过微软目前已经宣称，HD DVD的退出不会对Xbox360事业造成影响。

## 不利局面中的冷静决断

“考虑到广大用户以及合作伙伴企业，这确实是一个苦涩的决定……但我们判断，即使固执地勉强坚持下去，也不会找到胜机。”在新闻发布会上，西田社长这样阐述东芝此次作出的决定。从发表之日开始，HD DVD格式的播放器和刻录机将停止一切研发和生产，出货量也陆续缩小，到3月末，HD DVD事业将“彻底结束”。西田社长表示，“HD DVD的优越性直到现在也没有改变”，但由于从今年年初时开始市场局面急速倒向BD，东芝觉得应当及时调整战略，以避免更大的损失。“无论理由如何，我们都必须冷静地正视变化，并做出必要的对应。”伴随着HD DVD事业的结束，东芝大幅强化了用户服务体制，积极应对来自用户的各种质询。同时，东芝声称将在8年之内继续HD DVD产品的修理及售后服务。



## 意外下发生的战局变化

HD DVD和BD之间的格式竞争最早要追溯到2001年年末。当时，索尼希望尽快实现蓝紫色激光二极管相关光盘技术的实用化，并于2002年初召开了BD的发表会，但当时东芝并没有出席。其后，索尼的BD在松下电器等厂商的合作下发足，于2003年推出了第一款记录器。2004年9月，索尼发表了将于次世代PS主机（即现在的PS3）上搭载BD光驱的消息。索尼、松下、东芝于2005年春关于统一DVD规格的三方谈判是格式大战正式的导火线，由于谈判破裂，索尼和东芝站到了对立的立场上。

东芝认为HD DVD能在市场竞争中取胜，主要是出于技术成熟性上的考虑。可是当BD投放市场后，一些东芝原本认为无法解决的技术问题逐步改善，BD影像光盘和PS3软件全都成功发售，BD和HD DVD在生产性上的差距逐步缩小。而在更为关键的市场战略方面，由于在中国的合作遇到暗礁以及好莱坞厂商的态度转变，各类厂商在今年年初明显倒向BD，最终导致了HD DVD市场份额的严重降低。

## “对Xbox360毫无影响”

由于索尼的PS3采用BD作为标准媒体，微软又推出了Xbox360外接的HD DVD驱动器，本次DVD格式竞争决出胜负，用户们的目光自然落到了游戏主机之间的局势变化上。2月18日，微软先于东芝的新闻发布会发表声明，明确表示“东芝的HD DVD技术开发中止不会对Xbox360的销售造成恶劣影响”。

微软在声明中称，微软在得到东芝的正式联络后，就会提出与Xbox360用HD DVD驱动器相关的具体后期计划。而一段时间以来关于HD DVD撤出市场的报道“不会动摇微软公司及Xbox360品牌在市场上的地位”。微软公司同时声称，今后将继续为Xbox360用户提供相关的高清晰影视节目及DVD产品。

微软是从格式大战初期起就宣布支持HD DVD的主要厂商之一。不过，微软并没有将HD DVD作为主机的标准配置，而只是于2006年11月发售了Xbox360的外接式HD DVD驱动器。微软的这种做法既是出于对主机配件市场价值的衡量，也包含着静观市场变化的意味。Xbox360相关负责人曾经在2007年年中表示“不想将赌注押在某一种DVD格式上”，这很明显地体现了微软的想法。由于Xbox360的HD DVD驱动器只对应影像播放而不对应游戏，用户比较有限，因此这次市场变动给微软造成的损失应该不会很严重。但也有评论指出，PS3搭载BD的做法虽然造成了成本上升等问题，但确实对BD的推广起到了实效，而微软对HD DVD的态度过于明哲保身，没能对市场扩大起到应有的作用。因此，微软对东芝的败北负有一定连带责任。

另一方面，HD DVD的退出对于索尼来说无疑是个好消息。尽管硬件规格不是决定游戏主机胜负的关键，但BD统一市场后，相关影像制品的推广肯定会对固定搭载BD的PS3形成良性影响。在今年CES期间，微软表示可能会在考虑消费者意愿的情况下为Xbox360导入BD技术服务，这也是一个新的市场信号。次世代DVD格式大战的结束还将为游戏界造成什么影响，是今后各方都将拭目以待的事。

## 特报 日本专讯 TGS2008展会概要公布

本刊讯 近日，日本电脑娱乐协会（CESA）与日经BP社共同发表了“东京游戏展2008”的展会概要，并宣布开始接受展商报名。“东京游戏展（Tokyo Game Show，简称TGS）”是日本规模最大的电子游戏展会，一般于每年9月召开。主办方今年将展期推迟了一个月，开展日期定为10月9日至10月12日，展会地点仍然在东京幕张展览中心。



→和田洋一会长阐述了展会的宗旨。

在展会概要发表会上，CESA会长和田洋一表示，如今的TGS已经成长为一种能促进游戏产业发展的媒介，因此应当进行一些“更高层次的展示活动”，增加交流上的意义。本届TGS的主题是“走吧！到GAME的时间了”。主办方声称，选择这个主题的理由是，电子游戏已经实现了多元化，需要更进一步的发展，而TGS这样的尖端展会能使观众们感受到更加新颖的娱乐形式。与往年相比，今年TGS最大的不同点是增设了“PC网络游戏展区”。PC网络游戏、网络游戏相关服务以及网络游戏用PC等内容都将在这个新展区中亮相。主办方设置这个展区的主要目的是吸引中小商家出展，扩大商业交流的规模。

## 事件 日本专讯 GungHo收购Gravity

本刊讯　日本游戏公司GungHo Online Entertainment于2月14日发布消息，宣布正式将韩国网络游戏公司Gravity收为旗下的子公司。

GungHo本次将Gravity子公司化的过程是：首先由GungHo进行第三方比例增资，发行新股票，然后由股份有限公司Hearties从Gravity手中接收3640619股普通股份的实物出资。实物出资的股票约占Gravity股票发行总数的52.4%，因此，Gravity成为了GungHo的子公司。在本次资产收购行为中出现的Hearties公司是由GungHo董事长兼会长孙泰藏担任社长的一家投资公司，完成此次出资后，Hearties成为了仅次于Softbank BB的GungHo第二大股东。

Gravity是开发了著名PC网络游戏《仙境传说（Ragnarok Online，简称RO）》的公司。《仙境传说》系列目前已经登陆了包括我国在内的很多国家，GungHo是这款游戏在日本的运营方。GungHo宣称，此次收购Gravity的理由一方面是为了确保《仙境传说》系列的版权，另一方面也是为了利用Gravity长年积累的网络游戏开发技术以及世界性的销售网络，并将GungHo自身在网络游戏上的企划运营能力以及家用游戏上的开发能力融合进去，使两家公司的经营资源得到最大限度的优化及活用。



←《仙境》系列国内玩家也很熟悉。

## 特报 日本专讯 KOEI官方正式发售《真·三国无双5》首办

本刊讯 2月16日，KOEI发售了收藏首办系列“真·三国无双5角色博物馆”。这个首办系列共有12种，包括8种普通版及4种隐藏版，每款840日元。本商品的制造与发行商是Meister Japan。

这款商品以PS3和Xbox360游戏《真·三国无双5》中角色为原型的收藏首办系列，采用箱式封装的抽选型，是首办收藏家们非常熟悉的发售形式。这套首办是Meister Japan推出的“NEO FIGURE SERIES”系列的第一代，制品的材料和制作比以往的类似首办系列更为考究，每位角色的服饰和表情重新再现了游戏原作中的氛围，角色手中的武器还可以自由装卸。本系列中的首办尺寸从140mm到160mm不等，每款商品中除了首办及武器外，还包括武将卡一张及装饰台一个。



## 软件 日本专讯 战略角色扮演新作NDS《梦魇骑士》始动

本刊讯 STING近日宣布，将于2008年年内发售NDS全新战略角色扮演游戏《梦魇骑士（Knights in the Knightmare）》，但具体发售信息目前还没有确定。




《梦魇骑士》是继《约束之地Riviera》和《王女联盟》等游戏之后的“Dept.Heaven Episodes”系列最新作，玩家将操作彷徨的灵魂“Wisp”，赋予世界各地的角色“暂时的生命”，以夺还古城为使命进行战斗。本作并没有特定的主人公，玩家要从众多骑士团成员中选择一些，赋予其“暂时的生命”后作为自军成员投入战斗。为了持续使用自己喜欢的角色，玩家需要支付其他角色的“魂”作为代价。

本作的角色原案是曾经为《王女联盟》进行角色设定的季游月智子，角色原画师是曾为PSP和GBA版《Riviera》作画的户部淑，角色全身像是曾为WSC版《Riviera》作画的岩永悦宜。

### 2月14日

●SQUARE宣布，将于今年3月26日发售作曲家下村阳子的精品名曲集《Dram-matica-The Very Best of Yoko Shimomura》，价格为3000日元。下村阳子是曾经为《圣剑传说》系列谱写乐曲的知名游戏音乐人，本次发售的名曲集中共收录了下村亲自挑选的15首乐曲。

●GungHo Online Entertainment正式宣布，将韩国游戏公司Gravity收为旗下的子公司。Gravity是著名PC网络游戏《仙境传说》的开发商，Gungho宣称此次收购的理由是“为了有效活用双方的经营资源”。（请见本刊详细报道）

### 2月15日

●日本电脑娱乐协会与日经BP社共同发表了“东京游戏展2008”的展会概要，今年的东京展将于10月9日至10月12日在东京幕张展览中心召开，与往年相比，今年展会最大的不同点是增设了“PC网络游戏展区”。（请见本刊详细报道）

### 2月16日

●KOEI发售了以PS3和Xbox360游戏《真·三国无双5》中角色为原型的收藏首办系列“真·三国无双5角色博物馆”，商品的制造商是Meister Japan，共有12种，每款840日元。（请见本刊详细报道）

●KONAMI在东京幕张展览中心召开了“AOU2008娱乐展”，很多未发表的街机新作以及著名街机游戏系列的续作都在本届展会上出展，主办方还在展会现场举办了街机谜题解答游戏《谜题魔术学园5》全国大赛的决赛。



### 2月18日

●STING公布了NDS战略角色扮演游戏《梦魇骑士》，这款游戏将于2008年年内发售，价格未定。本作是包括《王女联盟》等游戏在内的“Dept.Heaven Episodes”系列最新作。（请见本刊详细报道）

●MMV宣布，将于2008年夏天发售NDS冒险战略模拟游戏《东京魔人学园剑风帖》，本作是PS同名游戏的移植游戏。

# 业界的声音

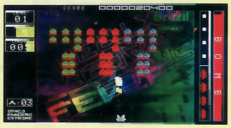
## ——寻求崭新的道路

### 创意实现条件的变迁



"那款游戏是我自作主张做出来的。现在要出一款游戏，大抵都是销售部门先提出要求，但那个时候，凭借我自己的独断就可以做了。真是个好时代啊。（笑）制作者们直接把做好的游戏拿给销售方，销售方也一般都会先卖着试试，那时候就是这样的程序。"

——"太空侵略者之父"西角友宏于2月21日出席了在东京秋叶原召开的NDS和PSP版游戏《太空侵略者EXTREME》的发售纪念活动。当主



持人问及当年在街机厅中红极一时的《太空侵略者》开发期间TAITO内部的反响时，西角回忆起了当时游戏开发者与销售方的关系。游戏业界从建立到现在相对成熟的竞争机制形成，已经经过了很长一段时间。从先驱者的回忆当中，我们可以清晰看到游戏市场格局的变迁。

### 打击盗版是世界的责任



"NDS和Wii获得了史无前例的成功，因此也成了盗版的主要攻击目标。据我们推测，盗版已经对游戏业界全体造成了大约10亿美元的损失。任天堂要和世界各国的政府相互协作，寻找合理的解决办法，遏制这种非法活动。"

——任天堂美国公司负责盗版对策的事务主任乔迪·道格尔蒂（Jodi Daugherty）近日声称，任天堂已经向美国贸易代表部提出申请，要求美国政府向世界上制造并流通盗版软件的国家积极适用301法案。301法案是美国政府对在贸易中侵犯知识产权的别国实行经济制裁的一项特别法案。任天堂此次发表的声明矛头直指中国和韩国，称中国是NDS和Wii盗版商品的中心产地，而韩国是通过互联网进行盗版软件流通的主要国家。此外，声明中还点出巴西、墨西哥、巴拉圭等国家也盛行盗版软件。任天堂呼吁各国对硬件破解技术制定严格的法律，并对进行盗版活动的人实施严厉的法律制裁，阻止盗版活动对游戏业界造成的侵害。

### 游戏之心是创意的源泉



"自己编写程序，游玩，然后进行判断的方法，我直到现在也还在继续。游戏制作从自己觉得最快乐的地方开始做起是最重要的，首先是玩，然后开始研究。我想做程序员的工作，也想做设计师和测试者的工作，还想扮演用户的角色。说心里话，在制作实际商品的时候，我非常不愿意将开发流程交到别人手中。"

——美国著名游戏制作人席德·梅尔（Sid Meier）在今年的GDC上获得终身成就大奖。在GDC其中一场有观众参与的大型讨论会上，席德通过上面这段话表达了自己对游戏开发的热情。席德是全球知名的《文明》《铁路大亨》等游戏系列的缔造者，在美国玩家中享有"游戏之神"盛誉的顶级游戏设计师。在讨论会上，席德阐述了自己重视传统创意的思考方式以及在游玩与反思中不断进行推敲的游戏开发方式。目前，这种制作方法已经成为席德所在团队的习惯，开发成员们每周都会召开碰头会，交流自己的游戏感想与改良意见，游戏内容会经过反复的修正与改良。这种积极的制作态度，可以成为当今游戏制作者们的普遍借鉴。

### 交流界面是头等大事



"我们觉得没有推出其它手柄的必要。Xbox360标准手柄的设计非常优秀。从XNA的范畴内来说，最近对于XNA最多的呼声不是特殊手柄的支持，而是网络机能的实际搭载。正因为如此，XNA才充实了网络机能。今后我们也会在交流中不断听取意见，并扩充相应的机能。"

——微软XNA项目总设计师克里斯·萨切尔（Chris Satchell）近日接受了采访，当记者问及今年GDC上微软发表的XNA项目需不需要推出新手柄等专用硬件作为支持时，克里斯作出了上面的回答。XNA是微软推出的一种软件开发系统，可以同时在Windows和Xbox360上运行。通过这种系统，人们可以相对简单地进行Xbox360的游戏开发。目前，全世界已经有大约400家大学采用XNA作为游戏开发课程的工具软件，并有4款投稿软件获得了官方认可，准备在网络上发行。微软宣称，准备通过XNA建立一种相对自由的开发环境，打破用户和开发者之间的传统界限。有评论指出，微软虽然经常因强硬的单方决策而被揶揄为"帝国"，但本次在Xbox 360的运作上确实体现出了一些"民主"的气质。



## 《灵光守护者》制作人访谈

《灵光守护者（Soma Bringer）》是任天堂于今年2月28日发售的NDS动作角色扮演游戏，开发方是曾经推出过《异度传说》等名作的Monolith Soft。作为任天堂本社力推的游戏作品，本作得到了很多人的关注。下面这篇制作人之间的对谈将带大家简要了解一下这款游戏的概况。



高桥哲哉

原SQUARE的制作人，曾参与《异度装甲》的制作。1999年建立了Monolith Soft。在本作中担任监制。



光田康典

原SQUARE游戏作曲家，2001年设立了Procyon Studio，参与各种作品的音乐制作，曾经和高桥多次进行合作。在本作中担任作曲。

### 名为NDS的平台

**高桥**■《灵光守护者》是Monolith Soft首次正式面向掌机开发的游戏。当时正好是NDS刚刚推出的时候，我们想着是不是能在NDS上做点什么有意思的东西，就做出了这个企划。由于是自己担任监制，我觉得音乐制作方面非光田莫数，就试着打了个电话，这就是本作合作的开始。

**光田**■既然决定要做就一定要做出NDS上的最高水平，我们两个在电话里商量了许久。

**高桥**■我们一开始准备做成传统形式的RPG。可是，想到能让大家在短时间内享受到游戏乐趣这种"NDS独有的"特点，我们觉得以ARPG为制作目标更能体现出这一特色。于是，我们舍弃了正在做的东西，重新开始了制作。

### 深化主题的音乐

**高桥**■本作故事的舞台是一个充满了名为"灵光"的能量的世界。"灵光（Soma）"这个词在语源上指"神的灵药"，也有一种说法指酒，有各种各样的解释。我们把这些解释中的意象提取出来，并将其扩大成世界中的普遍能量，这就是最初的概念。作为第一作，本作不会将世界观的一切都用上，只是从数条故事主线中选择一条最适合ARPG的，并进行了特化。

**光田**■本作的片头曲《RING》其实是从高桥那里拿到了开场的诗句后立刻就做出来的。最开始我用钢琴谱写乐曲，但看到开场影像中如同光一样的东西从空中降下的画面后，我觉得应该表现出那种清澈通透的感觉，于是就请了三位女歌手用多部唱法来表现，最终做成了那样的乐曲。

### 充满爽快感的RPG

**高桥**■本作是ARPG，因此我们想尽可能彻底地表现出游玩时的爽快感觉。与同伴连携攻击是本作的重点，只要连续对敌人造成伤害，就会发生"Break"效果。"Break"中的敌人不会行动，可以自由进行攻击，我们对这部分的游戏感觉特别重视。ARPG有很多形式，有些作品把配置谜题当作重点，但本作最为着力的还是动作，极力避免那种不解开就无法前进的谜题。总之，本作的趣味性全都集中在如何爽快地打倒敌人上。

**光田**■由于战斗本身走了痛快淋漓的路线，因此曲子和效果音也配成了有高速动感的风格。这次我们在这方面也非常用心，曲子和效果音都反复制作了数遍。

# 事件 日本专讯 SCE高层宣布离职

本刊讯 SCE于2月25日发布消息称，SCE全球工作室（SCEWWS）总裁菲尔·哈里森（Phill Harisson）正式从公司离职，其位置将由SCE小组CEO平井一夫接任。

菲尔·哈里森是于1992年进入SCE欧洲公司的前身“Sony Electronics Publishing”的，从PS事业建立之前就担任了各种各样的业务工作。在2007年召开的“游戏开发者年会2007（GDC 2007）”上，菲尔曾经代表SCE进行基调演讲，以“GAME 3.0”为核心思想阐述了对电子游戏新形态的摸索。

对于本次离职，菲尔发表了自己的感言：“在SCE度过的这15年，是在我的人生中起着决定性意义的时期。我对在公司期间从PS家庭成员处得到的指导、帮助及友情表示由衷的感谢。能作为小组的一员与大家共事，感受到每一个人的灵感，这对我来说是很幸福的事。我以PS品牌迄今为止取得的成就而自豪，并且今后也还将从各个侧面支持它。”

SCE本次的发表并没有详细说明菲尔离职的原因。菲尔是SCEWWS开发组的核心人物，其离去势必将对SCE产生很大影响。



# 特报 日本专讯 《游戏王》登陆街机卡片

本刊讯 KONAMI近日宣布，将于3月下旬在日本全国的街机厅中正式开始运营街机卡片游戏《游戏王5D's决斗终端》。

《游戏王5D's决斗终端》是著名集换式卡片游戏品牌《游戏王》首次推出的业务用街机卡片游戏。今年是《游戏王》官方卡片游戏诞生10周年，其卡片已经在全世界销售了大约181亿张。官方此次运营这款全新的街机卡片游戏，是希望将传统卡片游戏的魅力与最新的电子游戏形式相融合。



→步入街机领域的《游戏王》将在电子游戏和卡片游戏两方面引发变革。

与其它街机卡片游戏相似，在《游戏王5D's决斗终端》中，玩家每玩一次，都能从筐体中获得一张卡片，这种卡片经过特殊处理，可以在街机操作台上接受扫描。使用这种卡片构筑卡组后，玩家可以在街机上享受到高速而华丽的立体卡片对战体验。另外，这款街机游戏中使用的卡片与传统的《游戏王》官方卡片游戏通用，玩家可以使用它们进行一般的卡片游戏。而且，街机卡片中还包括一些以前没有出现过的全新卡片。不过，厂商也提醒玩家，一般《游戏王》卡片不能在这款街机上使用。

# 特报 日本专讯 《恶魔猎人4》全球出货累计突破200万套

本刊讯 CAPCOM于2月20日宣布，PS3和Xbox360上的动作游戏《恶魔猎人4》全世界出货量突破200万套。这款游戏的日版发售日为今年1月31日，美版发售日为2月5日，欧版发售日为2月8日。

《恶魔猎人4》是著名动作游戏系列《恶魔猎人》的正统续作。本作采用了新的主人公“尼禄”，玩家要操作这位拥有“恶魔右腕”的年轻战士在城塞都市“佛尔图纳”与恶魔们展开激烈的战斗。2007年，这款游戏在北美游戏大展“E3”和日本游戏大展“TGS”上都设置了试玩台，获得了很多游戏玩家的关注。

《恶魔猎人》系列从2001年发售了系列第一作之后，整个系列到现在为止的出货量已经超过900万套。对于《恶魔猎人4》在日版发售后仅仅3周就达成了双百万一事，开发方认为这是在不同平台上同时展开作品的环境整合以及对最新硬件率先进行基础研究的举措生效造成的结果。



# 特报 日本专讯 SEGA推出最新街机传奇赛车游戏问世

本刊讯 SEGA从今年2月20日开始在日本街机厅中运营街机赛车游戏《SEGA-Race TV》。这款游戏采用的基板是LINDBERGH。



《SEGA-Race TV》是一款与传统竞速类有些区别的赛车游戏。玩家在游戏中驾驶的车辆全都是世界各国汽车厂商推出的知名跑车，但赛道却并不是现实中的赛道，而是遍布“巨型大锤”和“超级跳台”等古怪机关的幻想赛道。同时，玩家驾驶的赛车本身也具有一种特殊的加速机能，每隔一定时间可以使用一次，如果车辆在特殊加速中撞到其它车辆，会直接将对方撞飞，是相当豪快的逆转技巧。因此，这款游戏中的相互对抗比一般赛车游戏更为激烈。游戏中共准备了至多四人同时游玩的“对战模式”以及一路破关的“单人模式”。在游戏中，玩家还可以听到很有个性的实况解说。另外，当玩家在“单人模式”中通关后，游戏会显示出一条密码，玩家在下次进行游戏时输入密码，就可以获得特殊涂装的车辆。

## 2月19日

●东芝召开新闻发布会，社长西田厚聪在各界媒体面前宣布，东芝旗下的HD DVD产品将从3月末正式退出次世代DVD格式竞争，伴随着此次发表，索尼的蓝光在事实上实现了次世代DVD格式的天下一统。目前，微软还没有提出Xbox360专用HD DVD驱动器的具体应对方法。（请见本刊详细报道）

## 2月20日

●SEGA正式开始在街机厅中运营幻想竞速游戏《SEGA-Race TV》，这款游戏中登场的车辆都是真实存在的各国名牌跑车，但赛道上设有很多机关，比赛时会出现很多现实中不会出现的特殊场面。（请见本刊详细报道）



●CAPCOM宣布，PS3和Xbox360上的动作游戏《恶魔猎人4》全世界出货量突破200万套。这款游戏是著名动作游戏系列《恶魔猎人》的正统续作，日版发售日为今年1月31日，美版发售日为2月5日，欧版发售日为2月8日。（请见本刊详细报道）

## 2月22日

●KONAMI宣布，将于3月下旬开始在日本全国的街机厅中开始运营街机卡片游戏《游戏王5D's决斗终端》，这是该公司著名集换式卡片游戏《游戏王》首次参入街机卡片事业。据悉，玩家在这款游戏中获得的卡片也可以在传统卡片游戏中使用。（请见本刊详细报道）

## 2月25日

●SCE宣布，SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森正式从公司离职，SCE小组CEO平井一夫将接任其位置。不过，SCE发表的消息中并没有透露菲尔离职的真正原因，其离职造成的影响目前也不得而知。（请见本刊详细报道）

●BANDAI宣布，将于3月27日发售以CAPCOM《怪物猎人》系列中的回复道具“回复药”为原型的清凉饮料“Monster Hunter Drink”，外观酷似游戏中的回复药，每瓶容量为100ml，零售价格为200日元。这款商品是含有维生素的果味型运动饮料。



# 疾风流言帖

VOL.07

近日游戏界又流传着不少令人半信半疑的消息，不仅有游戏厂商的还有很多与之相关的利益组织，竞争，革命，收购，炒作，各种带有商业气味的词汇铺天盖地的摆在我们面前，在商场这个不亚于战场的残酷舞台上，不要说威风八面，对于绝大多数游戏厂商而言，能保住自己占有的一席之地就已经很不容易了。

**最近一段时间炒的最火热的话题就是BD与HD光盘格式之战的落幕，从华纳兄弟倒戈到东芝正式宣布退出仅用了两个月时间，其形势变化之快实在是出人意料，与之对应的次世代家用机之争也出现了众多与之呼应的各种猜测和传闻。站在玩家角度来看，蓝光获胜意味着BD光碟将逐步得到普及和量产化，高清视频游戏将会越来越多地进入我们的家庭。** □责编/龙马

## 苹果欲进军电视游戏领域

现今电视游戏产业越来越受到世界知名商人们的关注，PS3、Wii、Xbox360三大主机还在打得不可开交，以经营电脑及播放器等业务为主要营生的苹果公司又传出了进军家用电视游戏机领域的消息。并已开始招聘游戏制作人、设计师。且现在和未来的iPod也将迎来好玩的游戏，有些可以通过iTunes直接获取和购买。而一些爱好者则表示，苹果的游戏机实在很令人担忧，因为数年前苹果就曾经发布过其游戏产品pippin，但是它只生产了几千台就停止了，原因是："不但是垃圾，而且是超级垃圾"。

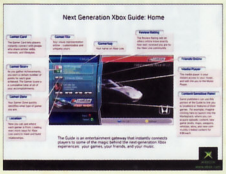


编者按：第三方支持的多少和力度是主机成败的关键，如果苹果没有微软那样的财力或任天堂的怪物级制作实力，最好还是尽早回头是岸吧。

可信度 15

## XBOXLive用户今年将有全新体验

近日，微软在一家人才招聘网站上打出了一则广告，招聘一名程序开发主管。招聘要求中是写着"为打造全新LIVE体验而进行的游戏、家用机用户界面及服务器支持等方面的程序开发管理"。这一职位要辅助第一代Xbox游戏在新LIVE环境下运行所涉及的内部和外部开发管理、程序设计和日程安排等工作，应聘者要具备2年以上的产品开发经验，对游戏抱有热情。有着LIVE独特的见解，并且可以得到一个制作团队的支持来为你服务。有开发过Xbox和Xbox Live游戏经验者优先。招聘说明中微软暗示着，微软目前有新的Xbox Live游戏和LIVE面板开发计划，而且这一计划将有强大的服务器资源提供支持，依靠这些微软会让LIVE用户有着全新的体验。




编者按：Live是X360主机的最大卖点，微软对其的投入力度向来都是很高的，本次招聘的是程序开发主管，要求还不低，这意味着微软在今后将会比以前投入更多的力度来建设Xbox Live，将自己的这一特色往更高的层次发展。

可信度 70

## 任天堂Wi-Fi游戏即将收费

任天堂的掌机NDS和家用机Wii都支持Wi-Fi无线接入网络，玩家可以通过无线热点进行联机游戏或是登录官方站点下载各种内容。尽管所有这些服务到目前为止都是完全免费的，但任天堂官方在今天的游戏开发者会议上宣布，基于Wi-Fi游戏的收费制度即将出台。任天堂负责该计划策划及运营的项目经理青山隆在会议上说道，Wi-Fi连接付费游戏系统的推出，将允许玩家以每款游戏为单位进行有针对性的服务订阅。但他没有确认接下来将有哪些游戏会被首先列入这一收费系统之中，也没有透露具体的收费标准和细节。任天堂方面还确认，今后凡是支持这套Wi-Fi付费系统的游戏，在外包装上都将会标有醒目的红色"Pay-And-Play"标志。以往任天堂游戏包装盒上的"Wi-Fi Connection"标志将被新标志代替，只有少部分免费游戏才会继续使用原先的蓝色徽章。

编者按：天下没有免费的午餐，网络运营本来就是以赢利为基础的，原先的免费只是拉拢客户的一种手段，店大欺客的道理在任何一家厂商身上都通用，因为对于商人来说利益永远是第一位的。

可信度 50

## PC将成第四游戏平台？

早前传说中的"PC同盟"（PC Gaming Alliance，简称PGA）很多人都以为不过是个笑话，但是在今年的GDC上这个谣传成真了。

PC界最大的大佬们，以Intel，Nvidia, AMD/ATi和Microsoft为代表，以及Epic，Activision等游戏发行界的大鳄们组成了一个旨在"拯救PC游戏，对抗游戏机的市场侵蚀"的同盟组织，这个组织的目标是改变PC市场低迷的现状，让PC成为继PS3，360和Wii以外的第四个"游戏平台"。

编者按：PC硬件的更新速度实在快得惊人，不停更新自己的配置对玩家来说是相当的负担，看看现在主流PC游戏大多数都是配置要求不高的网游就知道了。

可信度 20

## 三种新型号X360正在开发中



近日某熟知微软内幕的人在网上宣称当前有三种型号XBOX360主板正在开发中，名称为Jasper、Opus和Valhalla。与之前的初版Xenon和改良版Falcon相比，新型号的主版将从根本上彻底杜绝三红问题，三种型号各有优点。Jasper为65纳米GPU与65纳米CPU，芯片散热将大大降低。据悉这块主板已有实物原型，现正处于测试中，预计今年秋天上市；Opus实际上就是把Falcon主板塞进Xenon机壳中，由于Xenon机壳没有预留HDMI接口的位置，所以Opus主板去掉了Falcon的HDMI接口，设计该机型的主要目的是为换机用户提供翻新机，只在售后渠道流通。另外的Valhalla。Valhalla将CPU和GPU集成在一块芯片上，只需一套散热器即可，而且集成度提高后主机成本大幅下降，XBOX360的价格将大幅下调。而Valhalla可能也是XBOX360最后一代，接下来就该XBOX720或者什么新的型号的主机上市了。

编者按：X360自发售以来一直受到主机质量问题的困扰，而在知名的三红噩梦得到彻底解决之前，X360的技术部门仍然要将改良之路不断持续下去。

可信度 70

## EA将巨额收购《GTA》制作商T2

以前本栏目曾经报道过《横行霸道》的制作商Take-Two因经营不善有被收购可能的传言，而近日全球最大的游戏发行商EA放出消息，将预计以每股25-26美金的价格，现金收购T2约64%的股份，总金额超过20亿美金。EA的行政总裁John Riccitiello表示这次并购计划对Take-Two来说是一个难得的机遇，而对于EA而言则是一个眼光长远的稳妥投资，并且EA在给Take-Two董事会的信函中以警告的口吻提到，现在乃至将来都不会再有人能提供比EA这次更好条件，如果Take-Two拒绝了本次谈判，EA将公开收购全体股东手里的股票。另一方面，Take-Two的回应则表示拒绝EA的收购，不过并没有把话说绝，表示愿意双方重新来评价对方价值。

编者按：《GTA》攥在Take-Two手里就是一块令人垂涎的蛋糕，EA这个软件大鳄这次意向非常强硬，看来是势在必得，给Take-Two选择已经不是收购不收购的问题了，而是讨价还价的余地能有多少。

可信度 60

# 第三方都以PS3为基础开发游戏

不时地有很多PS3版的多平台游戏晚于360版发售甚至被取消的事例。还有一些游戏因为PS3版开发进度的迟缓而不得不推迟两个平台的发售日。相对于XBOX360平台的平易近人，开发商们在PS3的游戏制作过程里吃了很多苦头。

LucasArt旗下负责制作过星球大战・原力释放的制作人海登.布莱克曼透露，在开发多平台游戏时，因为PS3开发工具迟迟无法送到，其版本的开发总是落后于其他主机版本的进度，而且因为硬件架构复杂，特别是PS3的开发难度和复杂度让人甚为头痛，很多游戏的完成度预测以及发售日被大幅度的延后。据其表示，在吸取了不少教训后，现在的多平台游戏都是先在PS3上为基本开发，然后再移到360等其他主机上，这样做会使开发工作更为简单和容易提高效率。



**编者按：PS3的机能要强于X360，先在后者上开发再向前者移植自然要花费更多的精力，而反过来则会容易的多，对于厂商老说开发一款难度较高的PS3游戏还能积累宝贵的开发经验，何乐而不为呢，多平台下的游戏开发自然是怎么容易怎么来了。**

可信度 70

# 《抵抗2》继续对抗教堂

去年底由于PS3游戏《抵抗》引起的“索尼大战教堂”事件至今仍然让人记忆犹新，当时正是由于游戏中一处外貌酷似英国曼彻斯特大教堂的枪战关卡背景，引发了这场教会与游戏开发商之间的空前论战，此事甚至惊动了英国国会，首相布莱尔也出面捍卫国教权威。尽管索尼之后为了保住英国的市场份额不得不向教会低头认错，但开发商Insomniac并不打算在因为教会的反对而放弃在续作中再现逼真的著名建筑和景观。Insomniac公司游戏制作人Ted Price在回答媒体采访时表示，这次制作方打算把再现更多的教堂作为一个重要目标来实现，《抵抗2》中不仅会继续出现教堂场景，而且种类也会更加丰富多彩，不仅是天主教堂，还将出现犹太教教堂和伊斯兰教清真寺。尽管Ted Price表示这样做并无冒犯教会权威之意，并且其本人也是虔诚的天主教徒，之所以在游戏中这样设计是为了体现更真实的场景和“与教会平等的关系。”



**编者按：游戏中出现教堂等神圣建筑并不稀罕，早年在全球大红大紫的生化4》中就有教堂等场景，怎么就没出什么事情，《抵抗》在去年底和教堂的论战本就有炒作的意味在里面，因为《抵抗》在英国的销量相当好，这次新作厂商如此大肆宣传更是炒作的无以复加，至于游戏中是否真会出现那么多教堂引起又一轮舌战再次引起舌战就让我们拭目以待吧。**

可信度 40

# 《生化危机5》年内现身？

自从初代PS版《生化危机2》之后，能说得上给玩家们带来了空前震撼的，恐怕就要数加入大量革新要素的《生化危机4》了。随着平台的进化，玩家们对于该系列次世代的首款续作《生化危机5》自然是充满了期待，尽管目前有关本作的情报依然比较有限，但Capcom对这款游戏前景显然信心十足。Xbox Live焦点人物Major Nelson日前在一次访谈节目中询问Capcom公关部的Chris Kramer，希望他能透露一些有关《生化危机5》的消息。这位Capcom的高级主管保证游戏将带来前所未有的震撼体验，当玩家们实际玩到这款游戏时，必定会为之疯狂。光是看到《生化危机5》实际运行就已经足够让玩家惊叹。等到玩家们真正开始实际体验这款游戏时，他们绝对会为之疯狂。 据Kramer透露，他前不久刚刚从日本回来，在那里他见到了Capcom的几位高级制作人并与他们就未来2年内的游戏发售计划进行了磋商。在谈到《生化危机5》的发售问题时，Kramer说出了下面一番意味深长的话：“我们接下来要迎接一个令人兴奋的年头，因为在这一年里会有许多值得期待的大作现身，比如《生化危机5》……”

虽然Kramer的话并不能说明什么实际问题，或许他只是想暗示2008年将会公布更多《生化危机5》的新情报而已，运气好的话也许我们能见到更多实际演示甚至试玩，但究竟能否在今年让玩家们真正“疯狂”到，还要看CAPCOM的实际行动。

**编者按：《生化危机5》是现在最为值得期待的大作之一，每次有消息放出都会引起热火朝天的讨论，任何一位玩家都想尽早玩到这款神作。不过以现在已经公布的情报来看，除了游戏主角和舞台背景外，公开的游戏实际的内容还少之又少，要想在今年内发售不太可能，陆续公开相关的游戏情报才是比较实际的，而且要想达到甚至超越4代的水平并不是一年半载就能搞出来的事情。**

可信度 40



# 2011年PS3总销量将超过Wii

调查公司美国iSuppli发布了2011年之前家用台式游戏机全球预测。预测中提到2007年之前先于其他机型投放市场的美国微软的Xbox360年销量一直保持首位，不过从2008年开始被任天堂的Wii取代。该公司还预测2011年索尼计算机娱乐（SCE）PS3总销量将超Wii。iSuppli预测，2008年Wii的全球销量将比上年增加30.2%，以微弱优势超过Xbox 360的2570万部。“凭借低价位和便于操作的软件，与游戏玩家相比更注重吸引非游戏玩家的任天堂战略取得了成功”。



**编者按：以现在三大主机的走势来看，别说2011年，就是明年的情况都很难预料，Wii的全球热度一时还不太可能降下来，且就PS3眼下的低迷状态，实在很难想象预测中的情景，在相当长的一段时间里PS3依然会在Wii的阴影下艰苦奋斗。**

可信度 20

# HDDVD失败不会影响X360销量

次世代存储媒体之战中HD的失败是如此的迅速，使得很多人不禁猜测这是否会影响到未来PS3和XBOX360的前景。现在，360的拥有者们可以直接从XBLM上下载高清电影，或者通过微软发售的HDDVD外接光驱欣赏HDDVD电影光碟。而PS3的拥有者则可以直接使用PS3内置BD光驱观看BD电影光碟。而微软认为，HD的失败并不会影响到XBOX360和PS3的未来走势，微软的市场定位更不会改变。因为游戏才是游戏机根本所在，XBOX360仍然将保持拥有次世代数量最多的，独占最多的，销量最好的游戏大军。至于360HDDVD外接设备的去向，微软表示还要与东芝进行商量后才下决定。HDDVD，不过是向消费者提供的诸多体验高清的渠道之一。在未来会给与消费者更多的选择来享受数码高清时代的电影电视，同时DVD的功能也会保留。




**编者按：微软的X360本来就没有搭载HD光驱，格式之战的胜负对其的影响是不大，不过对标配BD的PS3影响就大了，PS3假如从此一路高歌春风得意，那仍然会对竞争者X360形成威胁，说到底这场格式之战的结果，还是会对微软在内的众多相关厂商造成或多或少的影响。**

可信度 30

Xbox 360 Strategy 2008 File 01

有着初代主机的丰富经验，微软的前途将一片光明!

# 积聚力量挥出强力一击

## Microsoft

去年在Xbox360推出了很多优秀的游戏，使其得到了很大的充实。2008年又会怎么样呢？请Microsoft娱乐事业本部、Xbox营业本部的本部长坂口城治为我们透露一些情报吧。

### Live系统让我们在年末商战中充满了自信

——对于Xbox360来说，2007年这一年是怎样的一年呢？

坂口■很充实的一年。用半年的时间就完成了Xbox主机4年才达到的销售数量，使我们充满了自信。毫无疑问，我们的战略得到了玩家的支持。我们计划在近两年加紧发售Xbox360的游戏，希望能促使它的主机销量进一步提高。

——2007年末得到充实的Live系统可以算是一大成功吧。

坂口■我们以拥有绝对优势的线上技术而自负，受利的不仅仅是玩家方面，游戏开发商方面也是如此，《块魂》、《皇牌空战6》就是很好的例子，在游戏性方面充分展现了Xbox360的若干可能性，将主机的机能发挥进一步提高。

——年末一下子涌出大量的游戏，有玩家反应根本玩不过来。

坂口■这确实是一个值得思考的问题，像《刺客信条》、《失落的奥德赛》，它们的发售间隔相当的短，这在以后的游戏发售中应该进一步加以调整。

Microsoft娱乐事业本部
Xbox营业本部的本部长

**坂口城治**



2004年进入微软，参与过《蓝龙》、《失落的奥德赛》等大作的制作，现在负责日本国内Xbox360的事业。



←在欧美拥有高人气的RPG游戏《Fable2》可以选择善、恶两条路是其最大的特点，战斗系统也十分值得关注。

### 游戏发售数量去年持平 海外佳作层出不穷

——2008年与在线相关的游戏会推出多少呢？

坂口■数量上预想应该会与去年一样，以CAPCOM的《恶魔猎人4》为首，1到3月份会推出很多强力游戏。

——这样一来4月份以后的游戏还没有定论，让人担心啊。

坂口■当然4月以后的游戏也有很多，不久就会陆续放出很多相关的情报。

——有没有已经进入发售预定日程的游戏呢？

坂口■有。如果向欧美游戏FAN们透露的话，我们已经做好了迎接他们欣喜若狂的掌声了。最近正在就相关的事宜与某些海外公司进行紧密的筹划。

### 家用机的地位不会动摇

——游戏类型正有向长时间的耐玩型方向转变的倾向，是这样么？

坂口■怎么说呢，是类似与MMO的多人加入型RPG游戏吧，微软方面也提供了很多可行性在线游戏的方案供我们选择。我们也正在探索能够消化主机机能的可行之路。虽然名字上还被称为家用机，但是它们的作用正在慢慢发生着变化。




↑Halo War（战略模拟），以《Halo》的世界观开发的游戏，希望在原作的光环下它能走得很远。

——主机的寿命会延长？

坂口■新主机的性能是毫无疑问的，会持续不断地推出很多优秀的游戏，一般5年是一个主机的流通寿命，但是这个定律正在慢慢被改变，有的主机现在已经存在了8年以上。Xbox360才刚刚进入第三个年头，我想说的是，它的路才刚刚开始，要走的路还很长很长。

### 2008关键词 内容与服务的融合

坂口■“很久以前，电视游戏凭借精美的包装和力度很大的宣传攻势就可以大卖，不过现在，这样的时代已经过去。优秀的游戏制造商必须将游戏的内涵与高质量的售后服务相结合，两者一起重视才能获得成功。”

# Xbox360 Strategy 2008 白魔春天

## 次世代主机的纷争已愈演愈烈 魔盒再次吹响冲锋号角

**2007年的游戏业界出现了很多值得我们思考的事件，掌机的迅速普及、网络型游戏的推广等等都带给家用游戏不小的冲击，次世代主机的纷争将会在2008年发生怎样的变化呢？Xbox360游戏的各制作厂商纷纷在春季召开会议，针对自身的特点对这一年的战略做出了一些部署。随着各厂家的大作陆续登陆Xbox360，微软主机的形象也越来越饱满，是继续穷追猛进扩大战果？还是坚守阵地保持战果？他们面临着艰难的选择。**

2007年一年，Xbox360在全世界的普及台数已达1770万台，俨然已经成为世界级标准的电视游戏机。另一方面，Xbox360在日本国内的发售数量也终于超过50万台，而且游戏软件的Live系统也日趋完善。Xbox360正以坚实稳定的步伐渐渐渗透日本游戏市场。

2008年是日本Xbox360发售的第三个年头，某种意义上来说也是决定胜负的一年，那么各制作厂商会做出怎样的战略调整呢？而且第三方软件商又会做出怎样的取向呢？随着开发费用的高涨、国外市场的兴起，整个日本的游戏业界正面临着艰巨的考验，各大公司下一步会打出什么牌呢？

在Xbox360的历行年会上，对于2008这挑战性的一年，对Xbox360最具影响的11个游戏公司将会对今年的战略目标做出一个明确的答复。

11个公司的方针将把Xbox360引向何处？



Xbox 360 Strategy 2008 File 02

## 超大作RPG游戏《CRY ON》的开发顺利
# 举世震惊的游戏即将问世

## AQ interactive

在Xbox360上开展游戏业务已经是第三年了，已经成为颇受瞩目的游戏制造商的AQ，在与Microsoft的密切联系中，对未来的道路会做出怎样的选择呢？AQ的代表取缔役执行役员社长石井洋儿将给我们一个说法。

### 《CRY ON》的最新情报即将呈现

**——对AQ interactive，2007年是怎样的一年呢？**

**石井■**2005年，AQ interactive开始制作Xbox360的游戏软件，去年终于在日本的JASDAQ证券交易所上市。因为游戏业界的前途形势不甚明朗，单就上市这件事来说，应该在新主机推出的同时上市，才应该算作是明智的选择吧。随着我们制作的游戏软件不断的推出，在这一点上，2007年是颇为重要的一年。

**——在Xbox360上推出的游戏，只有2007年初的一款《吸血鬼之雨》，是不是稍显单薄呢？**

**石井■**如果把AQ interactive集团看成是一个开发公司的话，确是会给人留下这样的印象，但是从集团整体的方面来看，在Xbox360方面还是下了很大的功夫。众所周知，我们旗下的Artoon、feelplus两家开发公司分别在2007年参与了《蓝龙》海外版和《失落的奥德赛》等超大作RPG游戏的开发。

**——原来如此，这么一说的话，好像有种Xbox360的顶梁柱的感觉啊。那么2008年会有什么样的构想呢？**

**石井■**作为游戏开发公司，在2008到2009年间当然还是会以游戏软件的开发为主，主机方面势头强劲的当然还是Wii和NDS，所以我们应该会在这两款主机上推出很多游戏，作为游戏开发公司，在高开发能力的主机上开发这是毋庸置疑的。当然，我们也会在Xbox360和PS3上开发游戏，总之是全方面推进吧。



←具有新意的高难度动作游戏在欧美市场评价不俗。

**——在NDS上推出《蓝龙+》的这个消息真让人很吃惊呢。**

**石井■**《蓝龙》是我们一直以来花费了很多精力和时间制作的游戏，所以不会轻易喊停的。当初，觉得微软方面在游戏开发方面指手画脚，有些不能理解，不过现在看来，还是双方互相协调比较有利。

### Xbox360价格下调有望在低龄层中普及

**——2008年纵观游戏业界，有什么值得关注的地方么？**

**石井■**去年任天堂的NDS普及是爆炸性的，主机的普及使一部分新玩家层浮出水面，一些新的游戏类型也开始独树大旗，也许经过了风风雨雨的游戏业界即将进入另一个时代了也不一定。

**——Xbox360上有什么值得期待的部分么？**

**石井■**从微软方面来讲，他们希望主机的价格能够进一步下调，如果这一行动付诸实行的话，无疑会在低年龄层中得到普及。

### 2008关键词 新登入方式

**石井■**“随着数字电视的普及和数字频道、机顶盒的大量出现，马上就会有新的登入方式出现。”希望Xbox360能够尽快研发出新的登入方式。

AQ代表取缔役执行役员社长

**石井洋儿**



世嘉时代负责事业部门的事务，参与过大量的游戏软件的开发制作，游戏业界的元老级人物。99年担任现职。

Xbox 360 Strategy 2008 File 03

## 在Xbox360上的投入会一如既往
# 保持已有优势再创新高

## BANDAI NAMCO GAMES

2007年将Xbox360在国内市场推动的毫无疑问就是BANDAI NAMCO GAMES了，去年推出了很多游戏，今年将保持这个势头，目前已经发布的游戏共有4款。代表取缔役副社长兼制作本部长鹈之泽伸将献上全年的详细“企划书”。

### 《偶像大师》开启在线服务的更多可能性

**——2007年全年推出了6款游戏，推动Xbox360快速前进。**

**鹈之泽■**这几个游戏算不了什么（笑）。因为必定一开始就已经决定在Xbox360上注入大量的精力。销售数量在预想之内，不过让我们感到惊讶的还是《偶像大师》，包括廉价版在内居然卖出了10万份的销量，可以说创下了记录。光是下载服务方面的收益就超过了3亿日元以上，在开发费用日渐膨胀的现在，“在日本国内的游戏市场上卖游戏越来越难”这个印象被从此打破，出现了新的销售模式。

**——2007年，有游戏业界的整体来看，Xbox360有些陷入苦战的味道啊。**

**鹈之泽■**这是因为任天堂席卷了游戏市场，开发了新的玩家层后，任天堂方面的主机支持率大大增加。2008年大概也会推出6款左右的游戏。

**——那么2008年会有什么样的计划呢？**

**鹈之泽■**从游戏市场的占有率来看，还是NDS和Wii比较有优势，但是在Xbox360和PS3上依然会推出很多游戏，并不是老汉卖瓜，我们的技术实力十分优异，虽然近年来海外的游戏制造商制作的游戏质量大大提高，他们的资金也相当雄厚，但是欧美的风格和日本的游戏风格截然不同，这从《皇牌空战6》中就可以一窥究竟，画面极其的精细，与欧美游戏的差别一目了然。我们会谨守信条，制作出让世界喜爱的“日本风格”的优秀游戏。



←《龙珠Z》这部作品在海外也是拥有很高的人气。

**——《皇牌空战6》在海外的呼声很高啊。**

**鹈之泽■**因为是BANDAI与NAMCO联合的第三年，双方的磨合程度已经越来越密切。从去年4月开始游戏制作团队的威力就已经初显成效，压倒性优势的高质量游戏当然会受到欢迎。

**——开发阵容的磨合，会让游戏的质量大幅提高么？**

**鹈之泽■**是的，对NAMCO的开发者来说，好像是走了一个弯路，但是双方的结合效果已经显现出威力，这在刚才就已经说过了，也许BANDAI、NAMCO的完成型会出现在2009年吧。

**——很期待那一天的出现，那么2008年在Xbox360上会开发几款游戏呢？**

**鹈之泽■**数量上会与2007年持平，除了已经公布的之外，还有几款正在企划中的游戏。

**——在已经发布的游戏中，《机动战士高达 特洛伊行动》的进展如何呢？**

**鹈之泽■**时间确实很长，开发时间已经跨越了4年，可以透露的是，游戏的开发进度已经达到了90%以上，剩下的就是在线服务的一些网络调整问题，如果顺利的话，也许会在今夏发售……乐观的话。总之在Xbox360上的期望会好于去年。

### 2008关键词 合并的完成形态即将露面

在之前的访问中已经说过了，经过联合的第3年，各方面合作已经日渐成熟。以后，BANDAINAMCO的存在感将会越来越浓厚。

NBGI代表取缔役副社长兼制作本部长

**鹈之泽伸**



在BANDAI时期，曾经因为参与游戏与动画相结合的《hack》的制作，而被称作在游戏业界挂起了新的潮流之风。

Xbox 360 Strategy 2008 File 04

Xbox360确实带给了我们越来越多的感动。

# 2008年，预想会付诸行动。

## CAPCOM

CAPCOM曾在2006年凭借《勇闯尸城》等力作，大大推动了Xbox360的市场，经过了去年这“含势待发”的一年，2008年会在Xbox360上做出怎样的战略部署呢？执掌CAPCOM软件开发部门大权的稻船敬二将就此做出答复。

### 《生化5》形势日渐明朗 发售日即将确定

——2007年在Xbox360上的游戏发售数量是0，对玩家来说，是个寂寞难耐的一年啊。

稻船■2006年做的有点太卖力了，（笑），我们花费大量的时间和精力制作了《勇闯尸城》、《失落星球》这两部原创游戏，所以，2007年这一整年都在休整并计划一些新的构思。当然，在Xbox360上的努力不会就此打住，一些新游戏会在2008、2009年间陆续和大家见面。，可以说2006年的努力打开了大好的局面。

——能不能说一说这其中的成功经验呢？我想其它公司最关心的也是这个问题。

稻船■2007年Xbox360的网络服务系统得到大幅提升，我想，我们也应该在这方面作出相应的努力。2006年的时候，业界普遍有这种感觉，就是在Xbox360上到底还要不要推出游戏呢？但是在2008年的现在，大家都达成了一个共识，要在Xbox360上制作更多的游戏，这两年之间发生的事情不是只言片语就能够说清楚的，2006年的努力受到了回报，所以新的一年必须更加认真的做事情才行。

——从最近的游戏杂志上好像看到了新作《Bionic Commando》的消息。

稻船■也许大家会想，为什么现在才想起做《希魔复活》（《Bionic Commando》作为FC名作《希特勒复活》的复刻版，会在多平台主机上推出）的复刻作品呢？其实这是应海外玩家的要求而制作的。街机版《街霸4》也是如此，每次去海外工作的时候，都会接受这样的采访，“《街霸4》和《希特勒复活》的续篇什么时候会推出呢？”，每次都问，难免会给人一种被洗脑的感觉，所以最后就决定制作了。（笑），实际上，海外的很多玩家对日本制作的一些老作品都十分的期待，并且十分热心，这一点上，反而日本本土的玩家几乎已经将那些老游戏已经遗忘了，很遗憾，游戏毕竟是日本引以为豪的本土文化啊。

——这方面的展开是不是以后也会继续？

稻船■是的。制作游戏最重要的一点是游戏创作者的热情，当然玩家的期待也占有相当重要的地位。只要我还担任开发工作，就会尽我所能将CAPCOM过去的人气游戏以崭新的形式奉献给各位玩家。

——会不会制作《勇闯尸城》、《失落星球》的续篇呢？

稻船■两款游戏都达到了100万以上的销量，但是，今年的重头戏是《生化危机5》，总之，我们会在适当的时机放出以上两款游戏的最新情报。

### 2008关键词 和人进行互动

稻船■“玩过PSP版《怪物猎人2nd》就会明白，游戏的类型正在从单人游戏向大家都能进行的游戏转变。以后的多人游戏将会占有很大的优势。”



←作为CAPCOM的当家游戏在Xbox360上登场，优美的画面都让人惊讶。

CAPCOM常务执行委员 开发及网络事业部负责人

**稻船敬二**



1987年进入CAPCOM，曾参与《洛克人》系列等著名游戏的开发制作，现在负责开发小组的管理工作。

Xbox 360 Strategy 2008 File 05

使用浑身解数，《Dark Sector》闯入海外市场

# 积极构筑360相关对策

## D3 Publisher

2006年曾依靠《地球防卫军3》一举成名的D3，去年一整年却在Xbox360上毫无作为，但并非是要放弃Xbox360市场。营业事业部制作小组的制作人斋藤大成将透露给大家2008全年D3的战略构想。

### 如果想决一胜负的话 一定要进军海外

——3月预定发售的《Dark Sector》是一款以北美为主要市场的游戏么？

斋藤■是的，我们公司三年前在美国，两年前在欧洲都分别成立了子公司。《Dark Sector》是美国公司向北美市场发布的第一弹，大概会在3月份左右全世界同时发售。

——当初为什么会有这样的行动呢？

斋藤■现在欧美市场异常火爆，当时决策层就是瞄准了这个市场才做出一系列的动作的。

——作为次世代主机上的大手笔的游戏开发，交给国外的子公司来制作，是不是有些冒险的成分呢？

斋藤■想要成功，就要有一定的冒险精神。既然是在次世代主机上推出的游戏，就一定要瞄准全世界的市场。游戏厂家的数量正在越来越多，根据各个厂家的规模，他们会在不同的主机上推出游戏，为此也要制定一定的对策。

——D3选择的是一条什么样的胜负之路呢？

斋藤■《SIMPLE》为以后的游戏开发确定了一条清晰的成功之路，但是，新游戏一定要冒险，所以才有之后的向海外进军的发生。但是我们也会向日本的玩家提供内容上乘的游戏。

——这么说，《Dark Sector》相当值得期待啊。

斋藤■可以说这是一部定胜负的作品。CAPCOM等厂家在海外市场上都有上佳表现，D3也会展示自己的新想法。

### 会不断在Xbox360上推出新游戏

——单人如此重担的《Dark Sector》，开发上是如何进行的呢？

斋藤■俗话说入乡随俗，日本方面只负责在网上进行一定的建议并提供可行性方案，所有的开发相关全部交给加拿大的一家公司，它们曾经开发过《Unreal Tournament》，拥有极高的技术力。

——投入了相当大的力量么？

斋藤■使用了最尖端的影像设备，游戏画面在海外得到很高的评价，包括光源处理系统在内，看到这样的画面，相信许多Xbox360的玩家都会吃惊。

——2008年会在Xbox360方面采取积极的行动么。

斋藤■今年只有《Dark Sector》这一款游戏，但是来年预定会发售两款以上的游戏。我觉得2008年会是有趣的一年，也许会刮起新的次世代风暴，面对玩家的各种呼声，厂商们都会在今年有所行动，掌机方面也在向着高水准的目标迈进……总之，以前的老方法已经不适用于现在。

### 2008关键词 结果

斋藤■“《Dark Sector》对暗进行了诠释，开辟了一条路径。现在各个公司都在进行新道路的探索，相信新一年形势就会渐渐明朗。新的结果应该会影响以后的游戏业界。”



←玩家扮演一位秘密谍报员，手持忍者刀一样的武器追踪一系列的谜团。

D3 Publisher 营业事业部制作小组制作人

**斋藤大成**



曾参与《SIMPLE》及一系列海外游戏的制作，与海外分公司和其他公司之间往来频繁，对外海游戏市场的把握造诣颇深。

Xbox 360 Strategy 2008 File 06

老游戏、原创游戏都会陆续在Xbox360上集结。

# 告别旧时代迎接新未来

## Electronic Arts

2007年推出了9款游戏，这在游戏厂商中是不多见的，EA会在2008年保持目前的势头，再次吹响冲锋的号角。营业部部长原英人和制作部部长二宫文月会为您详细阐述EA的战略。

### 实现了5对5的《FIFA》尽显Xbox360的魅力

——2007年在Xbox360上推出了9款游戏，对此有什么感受？

原■众所周知，EA是放眼全球的战略性游戏制造商，也正因为这个原因，第一时间在新主机上推出的游戏总是会比其它的游戏商要多很多。比如2007年11月推出的若干游戏，就同时放出了PS3和Xbox360在内的很多版本。

二宫■值得注意的是2007年在Xbox360上发售的《FIFA08》，其实动作类型的游戏在Xbox360上并没有什么优势，但是《FIFA08》的整体销量要比以往的各系列卖的都好。

原■《FIFA》系列在日本的发售也马上就要展开了。

二宫■解说方面启用了现日本足球队的教练冈田武史做现场解说，另外，实现了5V5的在线联网对战，受到好评的同时，被玩家争相抢购。希望本次5v5的游戏模式也能进一步刺激Xbox360主机的销量。



←采用开放式窗口的系列游戏的最新作，玩家可以自由驾驶汽车。

——Xbox360的网络提升是否发掘了新的游戏层？

二宫■是的，因此2007年11月发售的《NBA LIVE》也加入了5V5的联战系统。请大家给与支持。

原■因此2007年的Xbox360销售明显优于往年，远远超过了2006年的各项数字。

——原来如此，那么2008年会有怎样的打算呢？

原■从《刺客信条》等游戏的推出，我们发现日本玩家对海外游戏的抵触情绪明显下降，“也许在日本市场会行不通。”这种疑虑也被彻底打消，所以，2008年会不断推出更多更好的游戏。

——这么多的游戏，好期待啊。

二宫■当然这其中还包括一些PS3平台制作的游戏，EA是不会在单一的游戏平台推出游戏的，虽然数量很多，但是智慧选择性的在日本市场进行发售。

原■正因为是在PS3和Xbox360上推出的游戏，所以不只是系列作品，原创作品也很重要。新主机的玩家想要得到什么样的游戏呢？为了了解这些，原创游戏的开发是势在必行的。

### 2008关键词 简单模式就此终结

原英人■“今后，在开发的时候要时刻注意周围的动向，何种模式是销售的主流，现在已经很难判断。”

EA营业部部长

**原英人**



积极将日本人的理念贯彻到游戏中，《极品飞车》的最新作在各个方面都很好的见证了这一点。大胆的投入取得了令人骄傲的成果。



过去一直负责《NBA LIVE》系列日语版的制作。最近负责国内日语版的制作，目前正在关注《Burnout Paradise》。

EA制作部部长

**二宫文月**

Xbox 360 Strategy 2008 File 07

武装到牙齿，以团队为单位，展开迅猛凌厉的攻势。

# 保证每个游戏都是精品

## FROM SOFTWARE

对制作游戏颇多看法的神直利，在游戏开发日渐艰难的现而今，会对在Xbox360上开发的游戏作何感想呢？日本的游戏业界已经今非昔比，不知以前的理念能不能继续沿用下去。

### 2008年是否会在Xbox360上推出新游戏

——对FROM SOFTWARE来说，2007年是怎样的一年？

神■对全公司来说，去年是受到Xbox360诸多恩惠的一年，其实在开发上我们一直投入了很大的力量，不过在外人看来却只有不多的几款游戏，除了4款发售或预定发售的游戏之外，还在PC上开发了一款名为《meet-me》的游戏，自己特感到很意外。另外，《天诛千乱》在北美获得了很高的人气，值得一提。

——好像日本的游戏厂商总会优先考虑北美市场。

神■虽然不能说百分之百，但是如果不在北美获得一定的支持，总觉得少了点什么，心里空空的。

——除了3月发售的《装甲核心FA》，2008年还会有什么动作呢？

神■刚才已经说过了，有4款游戏正在制作之中，其中还有一部是Xbox360的游戏，最近就会公布。

——是什么样的作品呢？

神■当然不能说，总之是成人向的原创游戏，也许做的有些太过分了。

### 首先是一个制作人，然后我才是一位经营者

——2008年有什么样的想法？

神■我们一贯的想法是制作游戏型的游戏软件，现在来看，日本的游戏市场呈现多元化，Wii等实用性主机牵动了整个游戏市场，面对在游戏机上运行的不一定就是游戏这个实情，我们的目标是不是有些跟不上潮流？不禁困惑，但是我们做出来的一定是好游戏没有错。



←敌人变成超巨大的战斗兵器，沿用了很多《装甲核心4》中的成功系统。

——如果优先考虑的话，会选择做什么样的游戏呢？

神■这是一个关于价值观的问题，当然，我们工作首先是为了生活，但如果只是为了生活而工作的话，不知不觉间会失去很多重要的东西。所以，我不会仅仅为了钱而工作，同时作为经营者我也要“做出能够大卖的游戏”。

——也许Xbox360上的可能性还会进一步扩展？

神■在公司的角度考虑，是不是能够将“携带”作为一个课题来探讨一下呢？当然这里说的并不是简单的“手机”等简单的携带通信工具。

——不管怎么说，2008年好像对于FROMSOFTWARE来说都是艰难的一年啊。

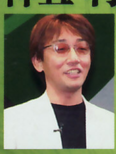
神■我们的基本方针，是做出能够带给玩家些许感动和惊奇的游戏软件。最近2、3年，社会环境的发展越来越快，有时候，游戏的开发已经跟不上时代的脚步，我认为游戏业界会发生很大的变化，游戏到底会变成什么样呢？……走着瞧吧。

### 2008关键词 将开发进行到底

不管是作为经营者还是游戏的开发制作人，神直利的一贯想法就是制作少数精锐的游戏，他说，本年将会在Xbox360上会努力推出更多精品游戏。

FROM SOFTWARE代表取缔役社长

**神直利**



2007年，在久违的《装甲核心4》中担任制作人，2008年更是参与了以3D世界为假想空间的《meet-me》。

# Xbox 360 Strategy 2008 File 08

## 创业30年即将挑战新的价值观

# 努力创造迎合海外市场的游戏

## KOEI

去年，光荣的看家游戏《真三国无双5》在PS3和360上同时发售，在Xbox360上的努力会逐渐显现端倪，光荣公司的开发事业部取缔役执行役员杉山芳树对新一年做一展望。

### 如果要涉足海外市场就必须在360上发售游戏

——首先请您谈一谈2007年是怎样的一年呢？

杉山■去年是向新主机转型的一年，我们并不是向固定的主机提供游戏的开发，而是全方位的，在各种主机上进行了开发制作。PS3和Wii上的5款游戏，Xbox360上的4款游戏基本保持了各自的平衡。一般来说，在新主机刚推出的1、2年，经验是非常重要的。

——对《真三国无双5》同时在PS3和Xbox360上发售，您怎么看？

杉山■其实这只是一个巧合，其中有很多原因在这里不便明说，我想，同时推出，Xbox360的玩家也会很高兴吧。

——对海外推出的《真三国无双5》会有什么改变么？

杉山■海外版在声音和内容上都进行了很大的变动，不只是语言翻译的问题，为了迎合欧美玩家的口味，需要在内容上做出大胆的变革。

——是不是为了在海外市场推出要付出很大的努力呢？

杉山■游戏也要根据不同的情况做出相应的对策，加拿大和新加坡设立的开发工作站就是专门为了应对这些海外措施而设置的。

——以海外市场为目标的游戏，今年是否还会出现呢？

杉山■是的，其中有一款游戏我们在开发时注入了很大的精力，这部作品会带给人相当大的震撼。

——随着向海外市场进军，2008年又有怎样的战略呢？

杉山■今年是国内光荣公司创立30周年，纵览这一路走来的历史，让公司不断成长的就是不断创造新的价值观，当然，受到大家关注的系列作还会陆续推出，不过今年还会在制作新游戏上进行一番挑战。新的挑战是很艰难的一件事，这谁都明白，但是我们不会就此轻易放弃。

——2008年会在Xbox360上推出多少游戏呢？

杉山■游戏的具体数量现在还很难说，总之，与在其它主机上推出的游戏数量差异不会太大。另外，会研发一款将Xbox360与初代Xbox游戏联系的软件。

——2008年有很多的计划啊。

杉山■作为盛大节日性的一年，光荣公司会在新主机上发起很多挑战，相信一定会吸引大家的眼球的。



←追加了前田利家、柴田胜家等6位全新角色，加入了新的佣兵演武模式。

KOEI开发事业部取缔役执行役员

**杉山芳树**



曾参与过《战国无双》、《红海》系列的开发。2007年担任现职位，现在正在负责一款Wii版原创RPG游戏。

### 2008关键词 挑战

杉山■“今年将会在海外市场有所动作，花费了数年时间的准备，就要开始新的挑战了。时间一分一秒的过去，游戏市场的情况也瞬息万变，怎么捕捉稍纵即逝商机，这对各游戏制造商都是一种全新的挑战，当然不仅单单是日本本土的制造商，全世界范围的制造商都要接受挑战。新的游戏类型，新的可能性在等待着玩家。”

# Xbox 360 Strategy 2008 File 09

## 预计2008年内将发售2至3款游戏

# 用美少女激活360市场

## PROTOTYPE

《CLANNAD》作为Xbox360上最初的美少女游戏而引起大家的关注，它会给Xbox360带来什么样的变化呢？本作的制作单位负责人多部田俊雄将为您解析一番。

### 在Xbox360上推出游戏绝不能有勇无谋

——Xbox360上目前还没有故事型的少女恋爱游戏，所以《CLANNAD》的发布成为大家谈论的话题。

多部田■当初我们也发现了这个问题，于是就想，会不会是微软方面不喜欢少女恋爱类型的游戏呢？但是在Xbox360上，类似类型的游戏也受到了很大的欢迎，这确是不争的事实，并且，由于这种类型的游戏大部分可以从PC上借取一些资料，所以对Xbox360的开发很有帮助，于是在适当的机会我们与微软进行了沟通，得知他们并不是不想推出美少女类型的游戏，所以《CLANNAD》就这样诞生了。

——您是否认为现在的日本国内市场已经趋于饱和了呢？

多部田■不，我不这么看，重要的一点是，只要有顾客群，就有市场，找到他们喜欢的游戏类型。在Xbox360上也是如此，顾客能够为制作人提供不可想象的创作热情，所以在制作游戏之前应该先进行市场调查，当然，保证百分之百受到玩家欢迎也是不可能的，这毕竟是一个动态的消费市场。

——故事一样的美少女恋爱游戏是否会激活国内的Xbox360市场呢？

多部田■当然，我们都在期待。对《CLANNAD》我么有着足够的自信，不过，要填满美少女类型游戏的市场还需要其他厂商大家一起努力。

——这类游戏的游戏市场会很大么？

多部田■可能性很大，PS2上有很多的同类型游戏，随着主机的过时，市场正在慢慢缩小，这时，在Xbox360上推出会有很多的可能性。

### 在《CLANNAD》中实现16比9的画面好辛苦啊

——原来如此，那么在2008年会有什么样的计划呢？

多部田■会与以前一样，以PSP和PS2为中心制作游戏，同时会不遗余力地在Xbox360上推出游戏。2008年前半年，对我们最重要的还是《CLANNAD》。

——《CLANNAD》的进展怎么样？

多部田■移植一部游戏需要很多游戏厂商互相协商合作，但是，本次移植只在公司内部就可以实行了，所以比起以往的作品进展要顺利很多，不过众所周知的是PC游戏的画面那比例是4：3，Xbox360的画面比例是16：9，这也成为一个难题。4：3的游戏画面在动画迷中已经根深蒂固了。

——在新主机上制作游戏也有很多的烦恼啊。

多部田■其实，在Xbox360做出的2D效果要做出很多的不同之处。



←2004年曾凭借PC版赢得了很多FAN的眼泪，一时成为人们谈论的话题。

PROTOTYPE 代表取缔役

**多部田俊雄**



在NEC的时候，曾参与制作过包括PC版在内的多款美少女游戏。于2006年3月设立PROTOTYPE，转为现职。

### 2008关键词 形势急转

多部田■“现在的形势是NDS集中了绝对数量的制造商，市场呈现饱和状态，2008年也许会出现形势逆转的现象，一些厂商会尝试新的可能性。”

Xbox 360 Strategy 2008 File 10

## 优秀的海外作品同样会在日本市场取得美好回报

# 近期大约会发售10款游戏

## Spike

Spike 曾经在Xbox360上推出过《The Scrolls》，是2007年在玩家心中留下深刻印象的不多的游戏公司之一。代表取缔役樱井光俊将为您介绍新一年公司关于海外游戏方面的战略构想。

### 不遗余力地让海外佳作进入日本市场

——2007年给人带来很大的存在感啊。

**樱井■**海外游戏的势头大好，以《上古卷轴4》为首推出了很多高质量的游戏，Xbox360在海外市场获得了极大的成功，同时出现了很多有趣的海外游戏，如果将它们引进日本一定会受到玩家的支持。

Spike代表取缔役

**樱井光俊**



以制作究级游戏为目标，先后推出了“侍道”和“喧哗番长”等一系列的原创游戏，并积极引进优质的海外游戏。

——在这一点上，好像对日本的玩家来说，是很容易就会接受海外引进的游戏这样一个土壤。

**樱井■**确实能感受到这一点，为了为日本的游戏市场提供海外游戏，Spike一直在努力，在选择游戏方面要有相当的眼光，在发觉受日本玩家欢迎的游戏这方面，我们有着非常优秀的团队。所以，更多优秀的海外游戏会出现在摊位上。

——在为日本玩家竭尽全力方面有什么具体的行动呢？

**樱井■**2月份发售的《生化奇兵》就是一个很好的例子，以前的海外游戏因为大多是西洋风格的，所以几乎将原有的字幕进行了保留，但是这次对游戏进行了日本语的转换，非常的有意思。

——这回的《生化奇兵》日本语化的理由是什么？

**樱井■**《生化奇兵》是动作性很强的游戏，所以不可能一边玩游戏一边查字典看字幕吧，这就是日语化的重要一点，让玩家在第一时间掌握剧情。3月即将发售的几款游戏也是基于相同的理由日本语化的，因为是优秀的海外游戏，所以不同国家的文化也会是吸引玩家的一个重要因素吧。



←2007年本作曾获得海外大奖，随后带着光环登陆了日本。

——原来如此，那么2008年是不是也会继续推出海外游戏呢？

**樱井■**是的，2008年在Xbox360撤很难国的战略依然不会有所改变，我们会继续引进高质量的海外游戏供日本玩家娱乐。

——了不起，那么与海外厂家的合作是怎样进行的呢。

**樱井■**首先我们想传递一个信息，就是让海外的厂家明白Spike在作海外游戏方面有着很大的优势，与他们进行更广阔的合作。

——从业界整体来看，2008年会是怎样的一年？

**樱井■**像Spike这样规模的小公司，如果在开发游戏时走错一步就会影响到以后的发展，受到的影响甚至是毁灭性的。2008年会有很多小规模的游戏制作商面临着抉择，对Spike来说也是关键性的决定胜负的一年。我们会在Xbox360上投入比去年更大的力度。

### 2008关键词 独立制作人与大手开发商将在今年清晰划分

**樱井■**“小型的游戏制作商和大型的制作公司将会在这一年明确地得到划分。在一款主机上推出游戏，不仅要考虑到日本的国内市场，而且还要将海外市场计划在内，战略性的构思是必不可少的。”

Xbox 360 Strategy 2008 File 11

## 动作游戏《忍者外传2》将再次证明了我们的实力。

# 忍者大军再次兵临城下

## TECMO

在Xbox360发售的游戏几乎没有，但正因如此，《忍者外传2》将填补这一空白。相信经过这么长时间的漫长等待，一定不会让大家失望。忍者小组的板垣伴信将阐述2008年的战略目标。

### 想做出能够看到游戏本质的作品

——很意外，2007年忍者小组在Xbox360上一款游戏也没有推出。

**板垣■**前年的11月推出了《死或生X2》，2007年一年中都在进行《忍者外传2》的制作，从这一点上说，《忍者外传2》是不会让大家失望的。

——这么说，《忍者外传2》相当值得期待了？

忍者小组负责人

**板垣伴信**



参与《死或生》系列、《忍者外传2》系列的制作的忍者小组的负责人，制作游戏的理念绝不会轻易改变。

**板垣■**在制作《死或生4》的时候，我们的目标是制作顶级版的格斗游戏，而《忍者外传2》的目标则是最强的动作游戏。在2007年的东京电玩展上，本作曾经得到国外的广泛好评。当时给人们的感受就是，日本居然能做出这样的游戏。

——这几年，从世界范围来看，日本本土制造商给人的存在感十分的薄弱啊，对此，您有什么感概么？

**板垣■**说到国内制作厂商的存在感，确是如你所说，相反，欧美方面的成功范例却此起彼伏，所以我们想凭借《忍者外传2》再次举起振兴日本游戏的大旗。本作将会承载着重任一步步走入轨道。

——是否要与欧美游戏一决胜负呢？

**板垣■**欧美的游戏大部分的内容都是与暴力有关，当然通过暴力的描写手法来进行游戏的协力这并没有错，但是一定要捕捉到人类的本质的东西，游戏性是不容背叛的。



←板垣2007年的倾情之作，加入了多彩的武器系统，令玩家倍感爽快。

——那么，《忍者外传2》的进度现在如何？

**板垣■**发售日确定在6月5日，已经进入后期处理。以往制作游戏的时候都是先作内部的东西，然后慢慢向外延伸，但是这次恰恰相反，先进行的是外部框架。

——是不是走了些弯路呢？

**板垣■**在某个杂志上，我曾经被与另一位著名的游戏制作人并称为延期王，当时从另一个角度来说，兼顾质量与游戏的开发速度是一件很困难的事情，最重要的事情是制作优秀的游戏，其它都是次要的。新主机上的苦战也是一个重要的影响要素，《死或生4》花费了两年的时间，现在想起来，能制作出那么凌厉的格斗游戏简直不可思议。

——现在说似乎有些过早，《忍者外传2》之后会推出什么游戏呢？

**板垣■**正在进行各种各样的企划，根据现状会发表的会有两款游戏。新游戏会在格斗、动作、运动三种类型中进行选择。

——是不是会考虑进行新类型游戏的制作呢？比如板垣FPS型游戏？

**板垣■**能那样当然好（笑）。如果让我选择的话，我宁可选择动画改编的游戏。2008年是忍者小组成立的第十一个年头，一定会满足玩家们的期待。

### 2008关键词 Vengence begin开始

Vengence是复仇的意思，这也是《忍者外传2》想要表达的理念，其中包含着很多的意思，也有将日本游戏制作人的声音洒向全世界的意思。

# 最期待TOP20

仍然是因为过年那期合刊的缘故，导致中国掌机游戏流行榜的统计数据偏老，这期杂志该榜的统计时间为1个月，下期开始恢复双周，因此造成的不便，请大家谅解。

虽然PSP曾经一度因为缺乏足够数量的好游戏而比较困扰，不过这两个月的PSP游戏阵容确实是豪华无比——已经发售的《基连的野望 阿克西斯的威胁》和《大蛇无双》，还有即将发售的《战神 奥林匹斯之链》和《怪物猎人P2G》，堪称近期最为耀眼的一台游戏主机了。

2008年第9期（统计时间2008年2月15日—2008年2月27日）本期截至统计日期共收到有效选票694张

## 1 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定



最近新公布了初次亮相的梳着双马尾的神秘少女，其很有可能是被选中的露西。据悉召唤兽将是为辅助露西而存在的一种力量。

430票

## 2 怪物猎人P2G



411票

■PSP ■CAPCOM ■动作冒险 ■2008.3.27 ■价格未定

本作新增的熔岩龙和水龙一样属于水龙种，但它栖息的地方在熔岩中。水龙喷吐的水泡变成了熔岩，而且熔岩龙亦同样会用甩尾、侧撞等攻击。

## 3 战神・奥林匹斯之链

■PSP ■SCEA ■动作冒险 ■2008.3.4 ■39.99美元



本作的限定版PSP2000主机内容包括一台主色调为深红的PSP2000主机、UMD游戏盘、特殊UMD电影光盘以及《虹吸战士：掌上搏击》的认证证书。

396票

## 4 街头霸王4



372票

■ARC ■CAPCOM ■动作冒险 ■2008年7月 ■价格未定

此次AOU 2008展会现场CAPCOM向参展的街机运营商代表和媒体记者发放了一份内部宣传资料，其中再次确认本作将按原计划于今夏推出等事宜。

## 5 合金装备 索利德4·爱国者之铳

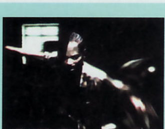
■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2008.6.12 ■价格未定



本作的发售日已经正式确定，那就是今年的6月12日，同时还流传出了一张有“FOR PS3 & XBOX360”字样的图片，莫非……？

355票

## 6 生化危机5



342票

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定

CAPCOM公关部的Chris Kramer表示游戏将带来前所未有的震撼体验，当玩家们实际玩到这款游戏时，必定会为之“疯狂”。

| 名次 | 机种 | 游戏名称 | 厂商 | 发售日 |
|---|---|---|---|---|
| 7 | PSP | 大蛇无双 | KOEI | 2008.2.21 |
| 8 | XBOX360 | 古墓丽影・地下世界 | EIDOS | 2008年预定 |
| 9 | PS3 | 横行霸道4 | ROCKSTARS | 2008.4.29 |
| 10 | PS3 | 龙如 见参 | SEGA | 2008.3.6 |
| 11 | NDS | 勇者斗恶龙9・星空的守望者 | SQUARE・ENIX | 2008年 |
| 12 | NDS | 火炎纹章DS | 任天堂 | 2008年预定 |
| 13 | XBOX360 | 忍者外传2 | TECMO | 2008.6.3 |
| 14 | PS3 | 勇者斗恶龙5・天空的新娘 | SQUARE・ENIX | 2008年预定 |
| 15 | Wii | 怪物猎人3 | CAPCOM | 发售日未定 |
| 16 | PSP | 最终幻想・纷争 | SQUARE・ENIX | 2008年预定 |
| 17 | PS3 | 白骑士物语 | LEVEL-5 | 发售日未定 |
| 18 | NDS | 蓝龙PLUS | MISTWALKER | 发售日未定 |
| 19 | NDS | 忍者外传・龙之剑 | TECMO | 2008年预定 |
| 20 | PS3 | 失落的星球・极限状态 | CAPCOM | 2008年2月 |

## CHECK! 掌机上的蓝龙

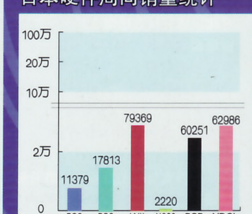


本期上榜的游戏就是NDS上的《蓝龙PLUS》，本作是由AQ Interactive发行，Mistwalker和FeelPlus共同开发的，新作《蓝龙Plus》依旧由坂口博信担任总指挥，漫画大师鸟山明负责人物设定，游戏的音乐则请到植松伸夫全权设计。本作的故事主轴被设定在了《蓝龙》本传的一年之后，原本祥和的星球突然分裂成为两个世界，而且并非单纯的毁灭，而是分裂成无数的立方体……另外，PSP上的《大蛇无双》复刻版由于已经发售，下期将撤出本期待榜。

## CHECK! 美日游戏主机销量统计

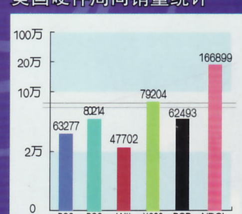
这期美日两大市场的主机销量方面都没什么明显变动。日本市场方面，各主机销量都有小幅下降，不过PS3的销量下降可以说是最为明显的，之前由于PS3版《恶魔猎人4》的发售，确实对PS3的销量有一定的促进作用，不过看来效果并不大。但比较起来这已经是不错的结果了，毕竟XBOX360版DMC4发售后其在日本的软件销量完全不及PS3版，对360销量的推动作用也是小得可怜，当然这种情况在美国市场则完全相反。说到美国市场，这期各大主机的销量与上期相比可以说是有升有降，其中销量有所下降的是PS2、Wii和PSP，销量有所上升的是PS3、360和NDSL，不论是下降还是上升，幅度都不太大——除了Wii，本周销量只有上次数据的一半不到。一些美国厂商似乎并不看好Wii，连TAKE TWO这样的大厂商也认为任天堂很可能在近两年就会推出“Wii2”。

### 日本硬件周间销量统计




本期统计时间2008.2.11—2008.2.17

### 美国硬件周间销量统计




本期统计时间2008.2.10—2008.2.16

# 最流行TOP15

| 名次 | 机种 | 游戏名称 | 厂商 | 类型 | 发售日 | 计票 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 01 | PS2 | 实况世界足球·胜利十一人2008 | KONAMI | 体育竞技 | 2007.11.22 | 434 |
| 02 | PS2 | 生化危机4 | CAPCOM | 动作冒险 | 2005.10.25 | 415 |
| 03 | PS2 | 超级机器人大战OGS外传 | BANPRESTO | 战略模拟 | 2007.12.27 | 390 |
| 04 | PSP | 怪物猎人PORTABLE2 | CAPCOM | 动作角色扮演 | 2007.2.22 | 381 |
| 05 | PSP | 核心危机 最终幻想 | SQUARE·ENIX | 角色扮演 | 2007.9.13 | 367 |
| 06 | PS2 | 最终幻想12 | SQUARE·ENIX | 角色扮演 | 2006.3.16 | 362 |
| 07 | PS2 | 战神2 | SCEA | 动作冒险 | 2007.3.13 | 343 |
| 08 | NDS | 最终幻想4 | SQUARE·ENIX | 角色扮演 | 2007.12.20 | 319 |
| 09 | NDS | 口袋妖怪·钻石/珍珠 | 任天堂 | 角色扮演 | 2006.9.28 | 318 |
| 10 | PS2 | 大蛇无双 | KOEI | 动作过关 | 2007.3.21 | 306 |
| 11 | XBOX360 | HALO3 | 微软 | 第一人称射击 | 2007.9.25 | 330 |
| 12 | XBOX360 | 恶魔猎人4 | CAPCOM | 动作冒险 | 2008.1.31 | 278 |
| 13 | PS2 | 超级机器人大战OGS | BANPRESTO | 战略模拟 | 2007.6.28 | 253 |
| 14 | PS2 | 战国无双2·猛将传 | KOEI | 动作过关 | 2007.8.23 | 221 |
| 15 | PS2 | 战国BASARA2·英雄外传 | CAPCOM | 动作过关 | 2007.11.29 | 204 |

## CHECK! 恶魔猎人新老交替

本期上榜的唯一一款新作是《恶魔猎人4》，本作是多平台游戏，同时发售的有XBOX360和PS3两个版本。尽管这次但丁还会登场，不过实际上的主角已换成了新生代的尼禄了，从制作人小林裕幸的访谈来看，厂商有意将尼禄打造成新一代的DMC主角。只是年轻气盛的尼禄和男人味十足的但丁比起来明显还是后者更有吸引力。



↑年龄的增长使得“中年”的但丁看上去气质更佳。

# 中国掌机游戏流行榜

## NDS月间游戏热门榜

| 名次 | 游戏名称 | 厂商 | 计票 |
|---|---|---|---|
| 1位 | 马里奥&索尼克 AT北京奥运会（日版） | 任天堂 | 193436 |
| 2位 | 放学后少年（日版） | KONAMI | 150169 |
| 3位 | 来自深渊（日版） | Sonic Powered | 126094 |
| 4位 | 女子高中生逃跑！灵异解谜学院（日版） | SUCCESS | 91562 |
| 5位 | 触摸左脑训练DS（日版） | SEGA | 91334 |
| 6位 | 触摸！炸弹人大陆2（美版） | HUDSON | 86519 |
| 7位 | L序章 螺旋陷阱（日版） | KONAMI | 86305 |
| 8位 | 来自深渊（汉化版） | APEX汉化组 | 78781 |
| 9位 | 超弹丸！改造战车（日版） | D3 | 70740 |
| 10位 | 刺客信条：阿泰尔历代记（美版） | UBISOFT | 68456 |

## NDS热门游戏累计榜

| 名次 | 游戏名称 | 厂商 | 计票 |
|---|---|---|---|
| 1位 | 任天狗 | 任天堂 | 672579 |
| 2位 | 口袋妖怪 钻石/珍珠 | 任天堂 | 607832 |
| 3位 | 马里奥聚会DS | 任天堂 | 573797 |
| 4位 | 太鼓达人DS 触控音乐祭 | NBGI | 557769 |
| 5位 | 马里奥&索尼克 AT 北京奥运会 | 任天堂 | 522875 |
| 6位 | 赛尔达传说：幻影沙漏 | 任天堂 | 505938 |
| 7位 | 马里奥赛车DS | 任天堂 | 476488 |
| 8位 | 超级马里奥64DS | 任天堂 | 464714 |
| 9位 | 新超级马里奥兄弟 | 任天堂 | 463638 |
| 10位 | 料理妈妈2 | TAITO | 447890 |

## PSP月间游戏热门榜

| 名次 | 游戏名称 | 厂商 | 计票 |
|---|---|---|---|
| 1位 | PATAPON（港版） | SCE | 233016 |
| 2位 | 胜利11人2008（汉化版） | EPT汉化组 | 252189 |
| 3位 | 公主联盟（日版） | STING | 194467 |
| 4位 | 胜利11人2008全方位连线版（日版） | KONAMI | 166047 |
| 5位 | 蠢才秀 游戏版（欧版） | EMPIRE | 92358 |
| 6位 | 基连的野望 阿克西斯的威胁（日版） | BANDAI NAMCO | 86079 |
| 7位 | R-Type 战略版（韩版） | REM | 84749 |
| 8位 | 伊迪亚的传承（日版） | SCE | 68348 |
| 9位 | 灵魂编码 被继承的理念（港版） | SCE | 63224 |
| 10位 | 回游历险记 （美版） | ATARI | 57925 |

## PSP热门游戏累计榜

| 名次 | 游戏名称 | 厂商 | 计票 |
|---|---|---|---|
| 1位 | 最终幻想VII 核心危机 | SQUARE·ENIX | 910462 |
| 2位 | 最终幻想战略版：狮子战争 | SQUARE·ENIX | 565264 |
| 3位 | PATAPON | SCE | 550907 |
| 4位 | 合金装备 掌上行动 | KONAMI | 504476 |
| 5位 | 寂静岭 起源 | KONAMI | 493556 |
| 6位 | 龙珠Z：真武道会2 | NBGI | 482657 |
| 7位 | 瓦尔哈拉骑士 | Marvelous | 458619 |
| 8位 | 火影忍者 究级携带版 无幻城之卷 | NBGI | 454475 |
| 9位 | 怪物猎人 携带版2 | CAPCOM | 452347 |
| 10位 | 胜利11人2008 | KONAMI | 420259 |

本期起本刊与万宇在线合作推出“中国掌机流行榜”，更多精彩信息敬请期待。万宇在线是国内领先的游戏资讯网站，游戏图鉴是万宇的招牌产品，是中国规模最大、内容最全、资料最详尽、检索最便利的掌机游戏资料索引库。万宇在线网站：http://tvgame.92wy.com

JAPANESE GAME SALES RANKING 2008.2.4–2008.2.17

## 日本家用机软件双周销售排行榜

| 名次 | 机种 | 游戏名称 | 厂商 | 发售日 |
|---|---|---|---|---|
| 1位 | Wii | 任天堂全明星大乱斗X | 任天堂 | 2008.1.31 |
| 2位 | PSP | 基连的野望 阿克西斯的威胁 | NBGI | 2008.2.7 |
| 3位 | Wii | Wii Fit | 任天堂 | 2007.12.1 |
| 4位 | NDS | 心跳回忆女孩版 第二季 | KONAMI | 2008.2.14 |
| 5位 | PS2 | 毒粉 | BANPRESTO | 2008.2.14 |
| 6位 | NDS | 马里奥&索尼克在北京奥运会 | 任天堂 | 2008.1.17 |
| 7位 | PS3 | 恶魔猎人4 | CAPCOM | 2008.1.31 |
| 8位 | Wii | Wii Sports | 任天堂 | 2006.12.2 |
| 9位 | NDS | L序章 螺旋的陷阱 | KONAMI | 2008.2.7 |
| 10位 | PS2 | 君吻+ | ENTERBRAIN | 2008.2.14 |

## CHECK! 大乱斗X蝉联冠军

本期Wii上的《任天堂全明星大乱斗X》以四十万份的成绩继续稳坐日本双周游戏销量榜第一的宝座，PSP上的《基连的野望 阿克西斯的威胁》单周销量也达到了14.5万份，成绩不错。

ENGLAND GAME SALES RANKING 2008.2.17–2008.2.23

## 英国家用机游戏周间排行榜

| 名次 | 机种 | 游戏名称 | 厂商 | 发售日 |
|---|---|---|---|---|
| 1位 | NDS | 马里奥&索尼克在北京奥运会 | 任天堂 | 2008.2.8 |
| 2位 | XBOX360 | 使命召唤4·现代战争 | ACTIVISION | 2007.11.2 |
| 3位 | NDS | 锻炼大脑的脑锻炼DS | 任天堂 | 2006.6.9 |
| 4位 | XBOX360 | 恶魔猎人4 | CAPCOM | 2008.2.8 |
| 5位 | Wii | Wii Play | 任天堂 | 2006.12.5 |
| 6位 | Wii | 游戏聚会 | MIDWAY | 2008.2.15 |
| 7位 | XBOX360 | 恐龙猎人 | ACCLAIM | 2008.2.22 |
| 8位 | PS2 | FIFA 08 | EA | 2007.9.28 |
| 9位 | PS3 | 虚幻竞技场3 | EPIC GAMES | 2008.2.5 |
| 10位 | PSP | 辛普森一家 | EA | 2007.11.2 |

## CHECK! PS3限时独占大作登场

PS3上的“限时独占”大作《虚幻竞技场3》终于发售，并且取得了不错的表现，但是似乎没有达到之前预期的高度。所谓“限时独占”，是指本作现在PS3上发售，一段时间之后再移植给XBOX360。

## CHECK! 累计榜是本期看点

本期任天堂本社好戏《高级战争：毁灭之日》影响力十分有限。而PSP平台的游戏数量也仅仅增加了19款，希望借着近期PSP硬件大卖的势头，PSP游戏阵容也有所起色。相比月间新作，累计排行倒有不少看点。NDS平台上一期位列第十的《马里奥&索尼克 AT 北京奥运会》依然左冲右突，已经跻身前五，且很可能在下一期拿下《太鼓达人》苦心经营的第四位宝座。PSP方面，《战鼓啪打碰》、《寂静岭 起源》两支新势力和本期《胜利11人2008》、《蠢才秀 游戏版》的乱入，更是让累计排行大乱。




本期中国掌机排行榜统计时间为2008年1月16日至2月15日。

如果说《恶魔猎人4》和《忍者龙剑传2》是Xbox360软件阵容中最为重头的两部动作类游戏恐怕一点也不为过。随着前者的上市亮相，人们对《忍者龙剑传2》的期待之情也更为迫切。本届GDC大会上，关于本作的消息自然也成为了关注的焦点。

□文/荇菜



# 展示超忍的世界 带来最高的体验

# 忍者龙剑传2

| X360 | 本刊译名：忍者龙剑传2 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | TECMO | 价格未定 | 2008.6.3 | |
| 动作 | DVD-ROM | 美版 | 1人 | 记忆容量未定 |

↓隼龙挥动手中的长枪，卷起一团致命的光影，画面效果令人叫绝。



《忍者龙剑传2》无疑是GDC '08微软发布会上的重头戏之一，登台为大家介绍的也自然还是Team Ninja的领头人坂原伴信。他向观众们演示了一段新的游戏demo，其中包括一个此前没有公布过的关卡：Temple of Sacrifice（献祭神庙）。这座神庙位于一个巨大的山洞之中，而Demo中主角隼龙需要做的就是突破敌人的层层阻碍，穿越一座桥梁来到神庙前。隼龙展示了巨剑、长枪等不同的兵器，而敌人也包括了骨龙、忍者等各种类型。作为一个以画面素质著称的游戏，《忍者龙剑传2》这段Demo中所表现出来的超绝声光效果当然不会令大家感到吃惊，而引起大家注意的是另外一个系统细节：当隼龙来到一个存盘点的时候，除了游戏存档之外，玩家还可以选择保存此前的攻关录像，并且保存在Xbox360的硬盘之中！



## 斩除来自黑暗世界的魔物 传承隼之一族的血脉

目前Tecmo对于此项“保存攻关录像”的功能还没有透露太多具体细节，我们还无法确定录像将以何种方式记录并且保存在硬盘之上。不过可以肯定的是，玩家应该可以通过此项功能将自己的攻关录像上传到Xbox Live网络上，与其他人分享自己的成果。这毫无疑问为玩家之间的交流提供了极为便利的条件，也势必会带来《忍者龙剑传2》高手录像在网络上的一股热潮。

←Team Ninja在敌方角色的设计上可谓煞费苦心，每一种敌人都具有鲜明的特点，带来无穷的挑战。

# 打造龙剑不朽传说

## 暑期强档蓄势待发超大作



## 究极战斗

将格斗游戏的攻防理念引入到动作类游戏之中，着力刻画主角与敌人的大魄力对战，一招一式之间必定让你血脉贲张！

不可否认，《忍者龙剑传》已经成为Xbox360平台上一个在欧美和日本两地都具有很大影响力的品牌，东西方的玩家都为这款游戏而倾倒，新作到底何时能够与大家见面也是人们最为关注的问题之一。在发布会上，板垣伴信确认了《忍者龙剑传2》的发售日期：美版将于6月3日上市，而日版的发售日则定为6月5日。



## 超绚丽画面

刀光剑影之中弥漫着一股凝重的杀气，如此绚丽的画面堪称前所未见。一向坚持“在最优秀的主机上开发最优秀游戏”的板垣伴信绝对不会让大家失望。



## 至激暴力美学

尽管血肉横飞的画面难免让人产生“儿童不宜”的观感，不过在这样一部以“斩杀”为主题的动作游戏中这些画面无疑能让玩家获得更为爽快的视觉冲击。以前人们形容动作游戏的打击感总是喜欢说“拳拳到肉”，而在《忍者龙剑传2》中就要更改为“刀刀见血”了。好在敌人大都是一些来自黑暗世界的魔物，对付它们自然不用有什么怜悯之心！



## 谁与争锋？

一向语出惊人的板垣伴信早已放话：“《忍者龙剑传2》将让其它所有的动作游戏自惭形秽”，玩家们也一直想看看他到底能不能实现这句“大话”。回想当初Team Ninja将FC上经典的“忍龙”系列改头换面搬上Xbox时引发的震撼，没准“忍龙2”真的能让我们再惊呼一次！

# 豪放磊落之男 伏羲




将在4月推出的《无双大蛇 魔王再临》是PS2动作育成游戏《无双大蛇》的续作，KOEI日前放出了在本作中登场的伏羲、女娲、前田利家、太公望、平清盛等七名角色的介绍以及战斗画面。故事发生在前作之后，在魔王远吕智死后仍持续纷乱的异世界中。 □文/七曜

# 無双OROCHI 魔王再臨

# 异世界之融合，

仙界的居民，豪放磊落，与年轻的外表不相符的是具有老成的说话语气。

**CHECK! 神话中的二人登场**

在游戏模式部分，除了既有"魏"、"蜀"、"吴"、"战国"等"故事模式"剧情外，还追加以独特世界观来展开 以及在原创的竞技场关卡进行双人对战的"对战模式"。

## 新要素 壹 新模式收录和新英杰参战

战国无双2猛将传是07年8月，KOEI推出的战国无双2资料篇，由于登场时间晚于《无双 OROCHI》，所以其中新加入的5名角色都没能在系列前作中登场。今次他们也终于出现在OROCHI系列中，热血豪放的前田利家，优柔的长宗我部元亲，还有潇洒灵异的佐佐木小次郎。



↑以武艺勇冠天下的猛将二人，张飞和本多忠胜合力。

新的联携共演!!



↓魏延和半藏一起打倒远吕智的残党，这是前作中未见过的组合。

**前田利家**

重情重义的热血汉，对他而言，情义是最重要的事物。

**柴田胜家**

严肃勇猛的织田家重臣，认为时代会被下一代人所继承是自然的法则。

**加拉夏**

出自名家才媛，具有风雅的修养，就像所看到那样，是一个大家闺秀。

**佐佐木小次郎**

寻求剑之道的浪人，眼见世间的众生不断地进行着丑陋的争执。

**长宗我部元亲**

土佐的大名，就算认识到了宿命也要与时代的潮流抗争。

战国无双2猛将传的5人一齐登场

| PS2 | 本刊译名：无双OROCHI 魔王再临 | | | CERO B |
|---|---|---|---|---|
| | KOEI | 价格未定 | 4月3日 | |
| 动作育成 | DVD-ROM | 日版 | 1-2人 | 记忆卡容量未定 |

# 三国与战国共同演义无双大蛇!!

由KOEI制作，预定在4月3日推出的PS2动作育成游戏《无双 OROCHI 魔王再临》，这期公布新登场角色太公望与平清盛的相关资讯。《无双 OROCHI 魔王再临》是去年《无双 OROCHI 蛇魔》的续作，以虚构的异世界为背景，叙述被魔王远吕智所召唤而来的中国三国与日本战国时代群豪所展开的超时空争霸。游戏接续前作剧情，叙述在魔王远吕智被三国与战国豪杰联手消灭后1个月，虽然众人都认为和平的日子即将到来，但是群龙无首的异世界，又再度陷入动乱之中。企图继承远吕智死后天下的豪杰、为了追求武艺登峰造极而期盼乱世的武将、仍持续在各地作乱的远吕智余孽，以及全新威胁的阴影笼罩。战乱，将再度吞噬各方英雄豪杰。本次介绍的是来自中国上古神话的仙人伏羲与女娲，他们在真・三国无双2里就早已登场。



## CHECK! 无双新系列的资料篇登场，4月3日降临!!

“猛将赚”已经成了光荣的一贯作风，而无双系列新丁《无双大蛇》到底也没能免俗，《无双大蛇 魔王降临》登陆PS2平台。它也许会成为PS2平台上真正的最后一款无双游戏。因为PS3版的真・三国无双5中已将人物的形象全部更替，武器和招式也全部重新设计，以后的OROCHI系列新作也迟早要更换成新作的人物设计，所以本作大有可能是PS2上最后一款无双作品，当然也不排除还会有次世代无双大作逆向移植的事情发生。



↑像鬼一样勇猛的德川家康，拿着大筒枪在横扫敌人。其勇猛不在他的守护神本多忠胜之下，无双奥义的演出效果十分绚目。

# 战乱再次来袭!!



# 美与武艺兼备的仙女 女娲

降临到异世界的女仙人，漂亮而又威严的华丽的女性战士。对自己的武技和仙术充满自信。

## 新要素 贰 众多新的模式追加!!

本次的作品中还新增了几个很特别的游戏模式。目前确认的新模式有“演剧模式”，将会让玩家感受无双大蛇的梦幻对决的竞演乐趣，会有很多充满演出效果的事件场面插入。此外还追加了对战和CPU战斗二人对战模式。



戏剧模式

↑“戏剧模式”，各大势力穿越时代来到“无双OROCHI”的世界。



对战模式

→新登场的对战模式，可以让玩家与朋友一起娱乐无双。

## 新要素 叁 新的关卡和新招式参见!!

魔王再临中，因为新的角色登场，同时也加入了与其相关的众多新场地。例如司州、石亭、桶狭间、祁山、冀城、四国、汉水、五行山、严岛等。



五行山

↑中国神话中的五行山登场。以耸立于浓雾之中，群山环绕的高山作为舞台的登山战。山顶上是漂浮于空中的足球场那般大的巨佛。



合体技

→新的招式合体技目前的详细情况还不清楚，但从图中可以得知，所谓的合体技、援护攻击，都是本作中新增的特殊技能。

## CHECK! 伏羲和女娲在真・三国无双2时就已经初次登场!!

中国神话中人类的先祖女娲也会在游戏中出现，不过她的设定资料当然是有很大出入的。在本作中，她是从异世界降落凡间的仙人，兼具美丽与威严，是一个流丽都女战士。



# 火山地带最新目击的鱼龙种!!



MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd G

モンスターハンターポータブル

万众期待的怪物猎人2andG发售在即，即将与玩家们交手的怪物们已经张开了它们锋利的爪牙，你还在等什么？ □文/龙马

| PSP | 本刊译名：怪物猎人携带版2andG | | | CERO C |
|---|---|---|---|---|
| | CAPCOM | 4800日元 | 2008年03月27日 | |
| ACT | UMD*1 | 日版 | 1-4人 | 记忆容量未定 |

# 潜伏在熔岩

## 熔岩龙 瓦鲁加诺斯

本作最新公开的情报中确认登场的熔岩龙瓦鲁加诺斯，是生活在炎热的火山地带的超凶猛鱼龙种怪物。是具有庞大体形外观像被火焰包围的鱼一样的鱼龙种。平时都潜游在火山深处的熔岩地带中，一旦发现猎物就会疯狂地跳出岩浆发动突然袭击。其身体上覆盖的厚厚熔岩层非常坚固，有如披挂的铠甲一般，猎人们的武器能有效的展开攻击吗？





### 生态.1 地上和熔岩内来去自如!

平时都潜伏于岩浆池中的熔岩龙发现猎人后就会飞到地面上对猎人展开攻击，但一定时间后又会返回，弓弩手尚可反击不过剑士们就只有等待的份了。





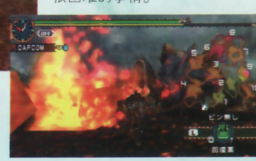
↑对于在岩浆内游泳的熔岩龙，怎样的攻击才能打到它？

←地面上行动看似很迟缓，但是……

### 生态.2 口中喷射夺命的熔岩炮!

熔岩龙代表性的招数之一，口含滚烫的岩浆块对准猎人喷射而出，着弹地点会爆炸四散开来，想从这招下全身而退想必是很困难的事情。





↑从熔岩中飞出的灼热岩浆火炮，即使在地面上也不可疏忽大意。

→岩浆炮炸到地面上会飞散成数个碎片，对猎人来说十分棘手的招数。

# 本作登场的怪物全部在此集结！

以前作为基础增加众多全新要素，大幅强化登场的最新作《怪物猎人携带版2ndG》将于3月27日发售，官方公布了大量令人兴奋的全新要素，其中尤以新增加的怪物最引人注目，最新公布的熔岩龙即为其中之一，而游戏中真正存在多少未知的新敌人，还请等待更多后续报道。






↑8种前作既存的怪物都增加了新的行动方式！



←本作新加入的怪物都具有相当可怕的实力！

## 新登场的怪物

本次新作增加了众多前作没有的新怪物，除了以前报道过的迅龙，眠鸟和本次的熔岩龙外，还存在很多新增的亚种怪物，现在已知的包括盾蟹，镰蟹及桃毛兽王都具有全新的形态，而且据传另有更多的惊喜值得期待，也许还有更为强大的怪物隐藏在秘境深处等待猎人们的挑战？



### 迅龙 纳尔加库尔加

迅龙是主要栖息在树海地带的飞龙种，一条长长的粗大尾巴即使光看上去都颇具威胁。其四肢发达，行动异常迅速，前爪处刀刃状的羽翼是非常危险的武器。





### 眠鸟 比普诺克

眠鸟也是以树海为中心生息的鸟龙种怪物，有着惹人注目的漂亮翅膀，战斗中其会从口中吐出带有催眠效果的气体瓦斯，猎人碰到后就会昏昏入睡而失去抵抗力。

# 中的炎魔。

## 生态.3 潜伏于地下的突然袭击！

熔岩龙在地面和熔岩间来去自如已经让猎人们相当棘手，但据与其交战过的负伤猎人报告，曾经被潜藏于地下熔岩内的熔岩龙突破脚下的岩石袭击过！火山地带流淌着的滚滚岩浆从山顶一直延续到地下深处，而构成火山内部主要通路的泥土和岩石层都处在地下岩浆的上面，地质相当松软，当有地脉活动或受到冲击时灼热的气体和岩浆柱就会喷涌而出。而熔岩龙可以在熔岩内自由来往活动，从这点猜测熔岩龙是从岩浆池潜泳到地下熔岩层内，然后从地表突然窜出，对正中的猎人造成致命的伤害，这种攻击让人想起角龙和沙龙的类似行动，不过比起他们，以熔岩龙如此庞大的体形，是如何在地下熔岩内调整身形的却不得而知，在其潜伏于地下时，对猎人来说要时刻留意周围地面的动向，一旦有奇怪的动静就要迅速躲避撤离，尤其是在这到处充满炎热气浪的火山深处，到处都存在着随时可能喷发的岩浆火柱，躲避熔岩龙的攻击会更为困难。



## 生态.4 结实又坚固的庞大身躯




←熔岩龙的庞大身躯向地面压杀会形成强烈的震动，没有防震技能的话会被震得长时间动弹不得。



→如此大的身形在地面的滑行动作是远程猎人们的噩梦。

## 生态.5 形如铁板一般的鳍尾



和其他鱼龙种的全身回转甩尾方式不同，熔岩龙只是甩动尾巴对后方的猎人进行攻击，但不要以为如此就可放松大意，因其体形过大尾巴长度到了相当的程度，其甩动时其侧面也会被无情地波及到，总之无论怎样都是不能忽视的一方面。

# 经典的怪物们也追加了




↑火焰喷射在本作中会具有超长距离的喷射方式！

## 长距射程的火焰喷射



炎王龙
## 迪奥·迪斯卡特鲁

被称作炎王龙的雄性阳炎龙，全身缭绕着炽热的熊熊火焰，极具威胁的大范围粉尘爆炸让每一个与其交手的猎人都为之颤抖。本作中其火焰喷射再次得到强化，射程距离直线上升！

## 左右甩尾带起的广范围爆炎攻击

→前作就拥有的扫地式甩尾本次不仅自带攻击判定，且会引起周围剧烈的爆炸烈焰。




炎妃龙
## 娜娜·迪斯卡特利



与炎王龙成对的雌性阳炎龙，通称为炎妃龙，长距离追尾性的冲撞突击比炎王龙有过之而无不及，本次其甩尾会伴随着烈焰爆炸，从后方接近变得更为困难。




## 锐利的嘴喙连续突击

←用力挥舞双翼形成强烈的风压使得猎人动弹不得，随后连续砸下铁锤一般的鸟喙攻击目标。



黑狼鸟
## 伴加鲁鲁加

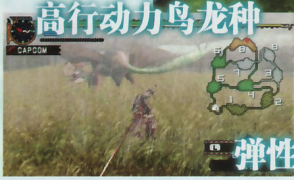
在鸟龙种中都是很特异的存在，外貌古怪凶悍，不对称的一大一小耳朵让其显得很有个性，性情十分好战，据传与火龙的打斗都不落下风，新动作是用嘴掾连续向地面啄击。

# 鸟龙种更为抢眼的新招式

→除了坚硬的甲壳外，行动本身就很迅猛的黑狼鸟的新式嘴缘攻击使其实力更上了一个等级。




## 不可忽视的高行动力鸟龙种




←尾巴像鞭子一样向后方左右甩动，碰到的猎人都会被击飞出去，从后方接近的话要更为小心。

## 弹性尾巴更具魄力！

毒怪鸟
## 葛琉斯



拥有橡胶质表皮和发光头冠的毒怪鸟，强韧的脚力能耐住长时间的奔跑，其具有超强弹性的尾巴会在甩出时拉出平常数倍的长度，新作中会用这条尾巴做出向左右方的扫动攻击！

## 以前登场的怪物都有上佳的表现

### 雌火龙




↑被称为飞龙种代名词的火龙的一种，惯用快速的突进和连续的火球，脚力发达擅长地面作战。

### 岩龙

↓铠龙的幼生体，有着岩盘般的甲壳，平时都伪装成岩石在火山地带生息。







### 轰龙

←于前作2nd第一次登场，有着轰之异名的飞龙，前足极为发达，在地面疯狂爬行会把碰到的一切物体踢得远远的。

### 大怪鸟

→拥有一副漂亮鸟嘴的鸟龙种，一对大耳朵对声音非常敏感。



# 全新动作招式！

→全身冒着青白色的电光缓缓地向前挪动，是比前作其带电飞扑压杀更具压迫感的新招式，千万要小心。



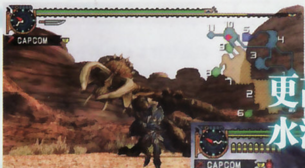

## 看似傻呼呼的家伙 却具有一击必杀的威力




←初代中的挑角动作在本次重新亮相，威力还是那么高吗？

## 贯穿全身之力 的强力一挑

## 老面孔也有新奇的感觉




←这个压底甩头的动作后面会跟着什么呢，会是增加的全新招式吗？还是只是作为威慑作用？

## 更高位置放射的 水波狙杀




→从口中喷射出的水流波不仅有扫射和直射，还增加了从更高位置喷射的方式。

## 迅猛的突进后 伴随着更强劲的扑杀




←这样的冲撞就已经很具威胁了，而用其庞大身体进行的压杀更是有着难以想象的威力，在其后面时要格外当心。

## 猎人世界中不仅是龙族的天下



电龙

### 弗鲁弗鲁

飞龙种中的异类，常年生活在阴暗的洞窟中，视力完全退化，但嗅觉异常灵敏，体内的电气会通过各种方式释放出来攻击猎物，本作中会全身带电地向猎人逐步逼近。



角龙

### 迪亚波罗斯

长着2根雄伟犄角于沙漠地带栖息的大型飞龙，锋利双角可以轻松掘开岩盘，性情十分暴躁易怒，被称为沙漠的暴君，本次久违的挑角攻击将再次现身，被命中会被吹飞。



水龙

### 加诺托托斯

水陆两栖的大型鱼龙种怪物，在水中和陆地上都会喷射强烈的水流对猎人展开攻击，身体冲撞及回转甩尾等都极具威胁，新作中其水流喷射会增加新的种类，在岸上也不可麻痹大意。



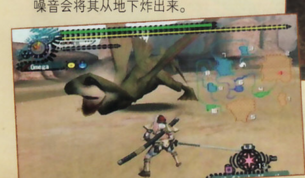
盾蟹王

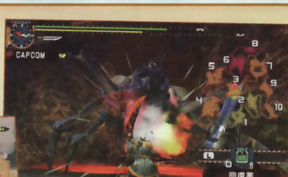
### 大名沙沙密

身后背着一角龙头骨的奇特甲壳种生物，会从地下利用大角袭击地面上的猎物，前作中用背壳向前方突进攻击的方式在本作中会在突进中跃起攻击猎人。

### 沙龙王

↓有在沙盘中潜泳能力的鱼龙种怪物，对声音刺激敏感，强烈的噪音会将其从地下炸出来。






### 镰蟹王

↑拥有三种不同甲壳的甲壳种，一对锋利的刀刃状钳子可以轻易切裂岩石。

### 雪狮子王

↓寒冷的雪山地带生息的牙兽种，行动之迅速让猎人们都为之头痛，发达的前肢打击力度相当强。




### 桃毛兽王




↑长着一副河马脸的猥琐牙兽种，食欲旺盛到即使在交战中也会旁若无人地去吃地上的食物。

任天堂公司的经典赛车竞速类游戏大作《马里奥赛车》系列的最新作终于在WII主机上登场了。采用了WII主机特有机能的本作，将会让玩家们体验到全新玩法的《马里奥赛车》。 □文/零羽

# MARIO KART Wii

## 拿起手中方向盘，赛车场上争高下!!





←挑战高难度的幽灵赛车，磨练自己的赛车水平。





| Wii | 本刊译名：马里奥赛车WII | | | CERO A |
|---|---|---|---|---|
| | 任天堂 | 6615日元 | 2008年4月10日 | |
| 竞速 | DVD | 日版 | 1～12人 | 记忆容量未定 |

有别于正统赛车竞速类游戏，充满了众多原创要素、玩法独特的《马里奥赛车》系列的最新作即将于今年的4月份在WII主机上发售了。要说本作最大的卖点，那就是与游戏同捆的WII专用方向盘了！玩家通过用附赠的方向盘配件与WII的手柄控制器相组合后变成的方向盘控制器，来体验到本系列所从来没有的，如同驾驶真正赛车一样的操作感！

《马里奥赛车》系列中，虽然不同的角色都有自己专用的赛车，但这些赛车却都属于同一个种类（卡丁车类）。而本作中除了卡丁车类以外，还追加了一个全新的赛车种类——越野摩托！与卡丁车不同，越野摩托有轻便、灵活的特性，比起卡丁车来操作上也会略显困难，基本上算是一个要求玩家操作水平的车种。之所以这样说，主要还是由于越野摩托所拥有的全新专用动作。例如，当玩家将越野摩托的前轮向上抬起后就会进入控制更加灵活的高速行驶模式等。还有，当玩家从比较高的地段向下行进，从高空落地的瞬间也会更加危险……

## 众人联机对战，分享欢乐无限！



↑当找到4个朋友一起来进行游戏对战时，那种乐趣是单机游戏时永远不能体会的。

## 超强的代入感，玩家走进游戏世界！

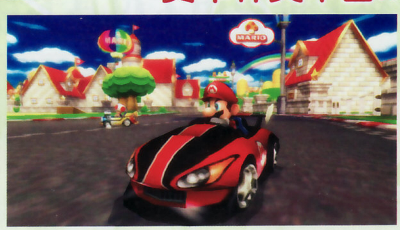




↑代入感极强的新设定。玩家也来到了《马里奥赛车》的世界中。

## 赛车种类丰富!!

→马里奥的新款赛车真的非常酷，但不知这车的性能如何？



## 官方精心设计众多风格独特的赛道，充分满足你的挑战需要！

在本作游戏中提供给玩家挑战的赛道合计共有32条之多。在这其中，全新制作的特殊赛道以及在本系列的各代游戏中出现过的经典赛道各自占有16个。全新制作的特殊赛道自不必说，就连FANS们非常熟悉的各个经典赛道也是经过了大幅改良！并且增设了全新的高空跳跃用的跳板台，相信即便是老玩家也能找到新的乐趣。另外，在4个赛道的优胜杯赛中，特殊赛道与经典赛道也各自占据了4个种类。



↑超可爱的企鹅出现在了赛道上！玩家们可要注意别撞到它哦。

## 全新形态的

## WI-FI支持12名玩家的大型对战！！

说到《马里奥赛车》这个游戏中，最能让玩家热血沸腾的，还要属玩家之间的联机对战了！当玩家的水平逐渐提高后，与电脑AI之间的对战就会变得乏味起来，但真人之间的对战却永远不会感到无聊。在本作中普通的联机对战人数最大为4人，而使用了WI-FI后则可以进行最大12人的大型网络对战！并且通过专用的“马里奥赛车频道”来与全世界的“马车犯”交流成果、学习经验……并且还可以参加官方定期举办的各种竞技比赛大会，获得优胜后也许还能得到神秘的奖品。



←本作专用的方向盘型控制器。没想到WII的手柄控制器摇身一变就成了方向盘！

## 可爱的障碍物们！

在本作的各个赛道中出现的障碍物也是非常的可爱。当玩家看到它们后是不是反而有种想要撞上去的冲动呢？



↑图中巨大的螺丝钉还是比较醒目的，这条赛道该不会是高科技的工厂吧。

## 赛道全景也很壮观！





↑阴森的场景加上天空中飘浮的小鬼魂，这就是非常经典的幽灵区赛道！

## 特殊道具值得关注！



# 全新赛道与历代中经典赛道共计32条!!

几乎所有的赛车游戏中都会有一个挑战玩家能力极限的时间模式，在《马里奥赛车WII》中也不例外。本作的时间模式下可以选择所提供的全部赛道中的任意一个进行。不仅如此，玩家还可以在“马里奥赛车频道”下载其它高水平玩家的“幽灵赛车”来进行挑战。同时也可以将自己的最强成绩上传，供给他人下载。

## 游戏中的新设定

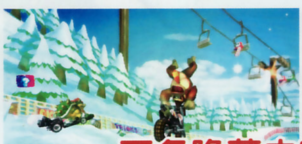
在本作游戏中，加入了一项非常有“代入感”的设定。当玩家满足了特定的条件后，就可以使用自己的MII来进行游戏了。能够使用自己，驾驶卡丁车或是越野摩托来挑战马里奥、库巴等游戏中的角色。或者利用通信对战来与世界各地的玩家对战，向全世界的玩家们展示自己高超的实力。

## 新车种尽显大魅力！



## 游戏中也会有精彩的特技！







## 更多隐藏内容等你来挖掘！






↑拐弯时的技术非常重要，超越对手就在此时！！

←在网络中与其他玩家对战，努力成为世界第一吧！

# 马里奥赛车登陆WII主机!!

# 特A级的热血战斗再开!!




←各个机体华丽的战斗画面也将会成为PSP版《机战A》最大的卖点。




## 神秘访问者
## 来到了混乱的地球
## 新的战役即将再开!

宇宙世纪0XXX年。地球圈在经历了1年战争、格里布斯战役后，又再次恢复了和平。随着联邦政府的火星开拓计划的施行，由提坦斯反乱造成的破坏也开始逐渐恢复，地球圈内部进入了急速发展的复兴阶段。但是，不久之后就出现了转机，流浪的巴姆星人对地球人提出了移民要求，经过一系列的交涉后最终演变成了决裂战争。与此同时，月球的基盖诺斯帝国的独立反乱以及潜伏在地下的百鬼帝国的侵略再开。就这样，在这一连串的事件之后，地球圈又再度陷入了混乱之中。面对这一系列的突发事件，联邦政府内已经基本陷入了瘫痪状态，而能够进行事件处理的就只剩下了第13独立部队“朗得贝尔队”。另外，从另一个平行世界而来的访问者们也开始了他们的活动……

□文/零羽

# スーパーロボット大戦A
## PORTABLE ポータブル

作为GBA主机上机战游戏的开山之作，《机战A》在玩家心中的地位之高，是不言而喻的，而即将在PSP上重生的本作更将会有超越新作般的优良素质！针对PSP主机大幅改良的各个系统，以及在16:9的画面下，加入了语音的超热血的战斗动画等等，都是非常值得我们期待的！！




### CHECK UP! 预约的赠品

能够预约购买到本作的玩家有福了！眼镜厂精心制作了一本A5纸大小、共计60页的《公式热血指南书》作为预约特典来赠送。本书中的主打内容就是全新制作的《机战A》各参战机体、机师的详细设定资料。并且还特意为初级水平的玩家准备了初期的全方位攻略，以及强化零件、精神指令、特殊技能等相关的详细资料。

**参战作品一览**

| 作品名 | 首播时间 | 主要登场机体 |
|---|---|---|
| 机动战士高达 | 1979.4.7～1980.1.26 | 高达、G装甲等 |
| 机动战士高达 第08MS小队 | OVA 1999.7～ | 高达EZ-8、RX-79G（陆战高达）等 |
| 机动战士高达0083 星屑的回忆 | OVA 1992.8～ | 高达试作机1号、2号、3号等. |
| 机动战士Z高达 | 1985.3.2～1986.2.22 | 高达MK2、Z高达、美塔斯等 |
| 机动战士高达ZZ | 1986.3.1～1987.3.31 | ZZ高达、新・阿盖玛等 |
| 机动战士高达 逆袭的夏亚 | 剧场版 1988.3 | υ高达、利・加斯、沙扎比等 |
| 机动武斗传G高达 | 1994.4.1～1995.3.31 | 阳光高达、神高达、尊者高达等 |
| 新机动战记高达W 无尽的华尔兹 | OVA 1997 | 零式飞翼高达、死神高达、重武装高达等 |
| 机甲战记龙骑兵 | 1987.2.7～1988.2.30 | 龙骑兵1号机、2号机、3号机等 |
| 无敌超人赞波特3 | 1977.10.8～1978.3.25 | 赞波特3等 |
| 无敌钢人泰坦3 | 1978.6.3～1979.3.31 | 泰坦3、克洛斯等 |
| 魔神Z | 1972.12.3～1974.9.1 | 魔神Z、黛安娜A等 |
| 大魔神 | 1974.9.8～1975.9.28 | 大魔神、维纳斯A等 |
| UFO机器人 古连泰沙 | 975.10.5～1977.2.27 | 古连泰沙等 |
| 盖塔机器人 | 1974.4.4～1975.5.8 | 盖塔机器人、盖塔机器人Q、得克萨斯机器人等 |
| 盖塔机器人G | 1975.5.15～1976.3.25 | 盖塔龙、盖塔战狮、盖塔波赛东 |
| 真・盖塔机器人 | 原作漫画版 | 真・盖塔1号、真・盖塔2号、真・盖塔3号 |
| 超电磁机器人 空巴特拉V | 1976.4.17～1977.5.28 | 空巴特拉V等 |
| 超电磁机器人 波鲁迪斯V | 1977.6.4～1978.3.25 | 波鲁迪斯V、守护神哥得鲁等 |
| 斗将戴摩斯 | 1978.4.1～1979.1.27 | 戴摩斯、FX2型战机等 |
| 机动战舰抚子号 | 1996.10.1～1997.3.25 | 抚子号、艾斯特巴利斯等 |
| BANPRESTO原创系 | 游戏原创 | 夺魂者、弓天使等 |

| PSP | 本刊译名：超级机器人大战A携带版 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | BANPRESTO | 6615日元 | 2008年6月19日 | CERO 審査予定 |
| 战略模拟 | UMD | 日版 | 1人 | 容量未定 |



### 大魄力的战斗动画!!




→从GBA到PSP，战斗画面有了飞越性的提升。




### 老机体，新表现!

←在历代机战游戏中大活跃的零式飞翼高达在本作中，实力不知如何?

# 游戏系统也将得到大幅的强化!!




↑在《机战OG》系列中作为反派的阿克赛鲁也成为了正义的男主角!

由于GBA主机机能的限制，《机战A》在战斗画面的表现能力上有着先天的不足……而即将发售的强化移植版的本作则彻底解决了这个问题。不知当大家看到这些开发中的战斗动画的截图时，会不会误认为是PS2版的机战游戏呢?




←不知本作中东方大叔还能加入我方吗?




←战斗画面中的动作也有新的变化。

## 重生的战斗动画

说到《机战》系列游戏的卖点，想必“战斗动画”能排在第一的位置。2001年在GBA主机上发售的《机战A》战斗画面素质平平且没有语音，可以说是令人非常遗憾的。不过，这个一直以来的遗憾也会随着即将发售的PSP版《机战A》而彻底清除。比起GBA版来有着翻天覆地般变化的超大魄力的战斗动画，并且还加入与次世代主机相同的语音，相信光是想到这些就足以能令机战犯们热血沸腾了！再加上全新改良的机师强化、育成等系统，本作值得期待的地方还是非常多的。

## CHECK UP! OG系列的角色

在本作中登场的男女主人公阿克赛鲁与拉米亚早已成为了《机战OG》系列中的高人气角色。尤其是在前不久刚刚发售的PS2版《机战OG外传》中，这两人又再次大活跃了一把……相信体验过该作的玩家一定还记忆犹新吧。而《机战A》正是阿克赛鲁与拉米亚两人初次登场的作品，对于此二人的来历不是很熟悉的玩家也正好可以利用本作来补习一下。另外，除了夺魂者与弓天使之外的原创系隐藏机体也是很令人期待的。




↑在OG外传中复活的人气角色拉米亚，也必定会在本作中继续大活跃的!

# 时隔7年，经典之作复活!!



在本作发售之前，先让我们来回顾一下游戏的基本系统吧。PSP版的《机战A》基本继承了GBA版的精神指令、合体攻击、援护攻击&防御等系统，并且，在此之上又全新追加了养成要素十足的“特技零件”系统。由此玩家们也会体验到与GBA版《机战A》完全不同的战略要素。另外，熟练度系统、信赖补正系统等如果也加入到本作中来，那么游戏中的正体战略性必将还会有一个新的提高。




→特写画面也决不含糊。




↑在PSP主机的强大机能下，华丽的必杀攻击效果得以再现。

## 经典的援护系统




↑援护攻击也是非常实用系统。

在自军的机体生命垂危之际，通过援护防御来拯救频死的同伴；结集自军机体的最大能力，通过援护攻击来对敌人发动强力的攻击。上述的这两个援护系统在本作中也是核心之一。

## 强化机师能力的新系统

在本作中全新追加了这个强化机师能力的新系统“特技零件”系统。通过装备在战斗中获得的各种特技零件来随意搭配组合，创造出最强的机师。当玩家能够灵活地运用此系统后，战斗将会变得更加简单。







←↑机师在装备了特技零件后能力也大幅强化。

## 本作中消失的系统!?

在GBA版的《机战A》中，机体上所装备的盾牌也是拥有耐久度的，也就是说当装备了盾牌的机体受到敌方的攻击后，会以减少盾牌的耐久度为代价来降低机体所受到的伤害……虽然还未经官方的证实，但这个很有创意的系统貌似在PSP版的本作中消失了……不知这会是官方的故意隐藏还是真的取消了呢?




←拥有盾防御能力的Z高达的盾牌耐久度没有了?

# 無双OROCHI

点评人 七曜






| PSP | 本刊译名：大蛇无双 | | | CERO B |
|---|---|---|---|---|
| | KOEI | 5500日元 | 2008年2月21日 | |
| 动作育成 | UMD | 日版 | 1-2人 | 128K |

## 混世魔王降临PSP引天崩地裂 八岐大蛇登陆掌机掀无尽狂岚

KOEI在PSP上推出PS2版无双的缩水版作品早就在意料之中，原本以为在真・三国无双 二度进化之后，登场的会是战国无双2，但没想到蛇魔先于战国系列降临到PSP。作为策略游戏创作的鼻祖之一，KOEI开发的动作游戏也如此精彩，的确值得收藏和回味。真・三国无双与战国无双两大系列结合体登陆PSP，《无双Orochi Portable》能让你体会到，掌机上就玩到无双梦幻阵容的兴奋。

三国时代与日本战国时代的英雄们，直到现在依然受到许多人支持。许多人都曾经梦想过的世界，把这两个时代的武将们聚集在一个舞台上。这个梦如今又在PSP上实现了，本作和先前PSP上的《真・三国无双》系列与《战国无双》系列一样，是一款爽快无比的动作游戏，并且这次无双OROCHI便携版的最大改进就是采用了无接缝的完整战场设计，玩家可以连贯的进行游戏直到取得关卡胜利为止，不再是被划分为一块块小场地上战斗，这点是本作最值得肯定的。PS2版中的原创的敌人魔王"远吕智"，在本作中依然作为总BOSS登场，它使两个时代的武将陷入困境。本作的世界观和以往无双系列的不一样，这个世界观看上去十分幼稚的世界观却聚集了极高的人气。魔头远吕智作乱人间，把中华民族的三国时期和大和民族的战国历史时期拉到一起，两个时代的英雄们，因为魔王远吕智而被聚集至一个异世界。这样，三国与战国的武将们凑到了一起，身处于与原来世界截然不同状况下的他们，以企图掌握这个世界的远吕智为对手，为了讨伐远吕智而展开激烈战斗。舞台被设定在大家都十分熟悉的三国世界与战国世界，熟悉的战场也都出现在本作中。故事从《真・三国无双》的魏、蜀、吴与《战国无双》的势力共四个角度来描写。每一篇故事都是从远吕智已经征服了异界大半领土的状态下开始。进入游戏，主菜单几乎和PS2版相同，无双模式、自由模式、选项、宝物库4个选项。打开option菜单，没有太多的变化，依然是血条显示选择，操作按键设定，画面、声音设定等等。进入宝物库，初期可用的人物不多时，没有什么可欣赏的，但在完成全要素以后，会有令人赏心悦目的图鉴可以观赏。这次壁纸可以自己设置是一个不错的设定。大蛇的系统也与其他无双作品不同，人物划分成三种不同的属性，每种属性都有不同的固有技能和特殊技。使得无双FANS不得不把人物全部收集起来，看他们加入了什么新动作。而且还可以发动连续无双，该无双使出的条件是必须两人无双以上无双槽满。方法为，第一人发动无双，然后切换下一个满无双的人物，再按○发动。如此可以3人连续的放无双，中间还有CUT IN画面，使得战斗更加让人热血沸腾。力型角色本身自带硬体的特性，也就是不容易受到敌人的攻击而中断动作。而且那些烦人的弓箭攻击也不能中断角色的动作。如果防御够高杀入敌军中享受一骑当千的快感。一般力属性特殊技都比较消费无双槽，不过大多数攻击力都十分大。技型角色是平均型的角色，进可攻退可守。标有SP标志的C攻击就是把该攻击的△按键改为R，就能使出强大的SP攻击了。例如C3sp技就是□□R。没有标注SP的C攻击也可以用R来使出，是该C攻击的强化版，速度加快。而且技属性的人物有反击技，就算深陷乱军也能够顺利解围。使用方法是受到攻击中按△，这样就不用浪费整条无双槽了。速型角色在本作中比较厉害，拥有该属性的角色大多数R特殊攻击都不消费无双槽。而且判定大，出招快。属性本身自带飞龙甲，可以用X中断C攻击，进行跳跃，派生出很多连续技。另外，也可以空中DASH，方法是跳跃中按X。用来逃命就为好用。特殊技都有两种，一种是配合遥杆加上R，另一种是原地按R。




OROCHI的特色系统还有三人组队和武器融合系统，必须组队三人组才能出阵，左和右分别是向两个方向切换人物。切换人物非常重要，因为战场中打杂兵是不能提升无双槽的，也就是说危机时保命用的无双技必须节约使用。

**A**



【点评人/雪飞】本次无双OROCHI登陆PSP着实让人为之一振，本作的系统和PS2版变化不大，力速技三种各有特色。力特技里的大山鸣动着实无赖，攻击中无硬直对敌人还是很可怕的。技特技里的狮子奋迅很强，虽然要消费无双槽，但有些强力角色使用起来会事倍功半，例如赵云的这招就是C6的最后一式，范围和威力都很可观。而速技能像是自带飞龙甲，就是类似战国无双2里的固有技青云之志，用起来非常的顺手，例如用星彩C3小跳JC，这招在战场上非常实用。换人时机的掌握也有学问，恰倒好处的话，可躲避敌人的攻击。人物骑马时很有动感。

**A**



【点评人/小沛】终于在PSP上也能玩到原汁原味的无双，登场的无双人物高达77人。还有隐藏的妲己和远吕志，，名副其实的无双史上之最。迫不及待进游戏，直接玩故事模式。刚一进入势力选择画面，热血的音乐响了起来，顿时使人激情澎湃。敌方的AI比PS2版略低，但受创的攻击力之高，依然令人汗颜。习惯老无双打法的玩家也需要改变自身战术来适应这作。所以，如今不但要注意武将，就算连普通的小兵也要多加提防。与武将交手时，小兵之前做成的伤害往往也是致命的关键。熟悉每个兵种，适当改变自己的打法可以避免不愉快的事情发生哦。

**A**



【点评人/风林】以魔王远吕智创造出的异次元世界为舞台，《真・三国无双》与《战国无双》的武将们将跨越时空一同登场。因为这些英雄豪杰的立场与原来世界不同，将会有以往两大系列中从未出现过的崭新剧情发展。游戏采用了PS2版的组队与角色实时切换系统，玩家可从70名以上的登场角色挑选3位角色一同参战，并可随时切换所操作的角色，提供更高的战略性。本游戏的音乐值得一提，比起PSP系列前作部分采用了《战国无双》系列中的原声曲，日式战国风格，也有部分采用《真・三国无双》系列中的原声，重金属摇滚+中国民族乐器。

**A**

**读者点评** ●系统照搬原版，想必人物升级，武器收集，专用道具收集又会抹杀玩家的不少时间。不过前提是要有那个耐心，无双一直是时间杀手，只要你能耐下新来玩，总有做不完的事。不过对于玩过ps2版无双的人来说，在本作上投入时间就等于把无双大蛇重来一遍。除了平台变化了，游戏也没什么新鲜感。与其蹂躏小p的摇杆几百小时，倒不如去玩ps2.本作是不折不扣的冷饭，又逢"魔王再临"公布不久，使得本作冷饭的味道更浓了。这些只是个人的看法，众多有耐心的玩家请无视。对于那些没接触过无双大蛇的玩家，本作足以在psp平台上让你体验到一次真正的无双。（A9VG 大神一郎）



PSP版《无双Orochi Portable》和原PS2版《无双Orochi》相似度高达"99%"……

点评人 著子





# POISON PINK
ポイズンピンク

| PS2 | 本刊译名：毒粉 | | | CERO B |
|---|---|---|---|---|
| | BANPRESTO | 7140日元 | 2008年2月14日 | |
| 战略角色扮演 | DVD-ROM | 日版 | 1人 | 474KB |

## 在幽暗的世界中寻找探索之路 与禁断的魔神们共赴真实之门

对于喜爱战略角色扮演类游戏的玩家们来说，《毒粉》的开发商Flight Plan的名字并不算陌生，因为，在战略角色扮演类游戏中声名很高的《召唤之夜（Summon Night）》系列正是这家公司的作品。Flight Plan成立于1989年9月30日，算是一家有些历史的游戏开发商了。自从1998年在SS上推出了《正邪幻想曲（Black Matrix）》系列的第一作后，这家公司就一直走着战略角色扮演类游戏开发的坚实路线。始于2000年的《召唤之夜》系列奠定了Flight Plan的用户基础，具有独特韵味的世界观设定成了这家公司旗下作品的招牌特色。

《毒粉》是Flight Plan在PS2上开发的最新原创作品，发行方与《召唤之夜》系列同为BANPRESTO。这款游戏从刚公布时开始，就引起了很多玩家的注意。与《召唤之夜》系列那种清新温和的日式画风截然不同，《毒粉》采用了浓重的西方传统美术风格，配合以深色调为主的服装及场景设计，显示出一种压抑的异世界感觉。另一方面，开发组特意邀请曾经在《假面骑士电王》等众多特摄片中担任怪物设计师的非泽靖等数位设计高手为本作设计主要敌人“魔神”，众多具有强烈视觉冲击力的魔神形象使本作“黑暗”风格的世界观得到了进一步体现。具有崭新创意的设定加上人们对Flight Plan开发战略角色扮演类游戏功底的信任，有那么多玩家对本作抱有期待也就不奇怪了。

不过，本作实际发售之后，获得的反响却不如预期值一样理想，不少玩家都表达了否定的声音，一些评论者甚至作出了相当尖锐的批评。而这种评价的成因，也来自几个不同的方面。

首先，本作的游戏界面令人感觉不够亲切。作为一款战略角色扮演游戏，大量的数据管理必不可少。每位角色的能力值、特性、装备修正等等，需要玩家在理解项目内容的基础上进行整顿。但是，本作在这方面明显缺乏必要的辅助手段。本作中设置的能力值项目并不算少，但显示过于简单，游戏中对每项能力值代表的意义没有做出任何说明，玩家只能凭借自己的经验来判断。可是，本作的战斗系统对数值计算要求较高，特别是“Over Kill”的伤害值，没有对要素的准确理解很难把握。这样一来，界面的不亲切就直接提高了上手难度。




其次，本作的流程设置与系统设计存在矛盾之处。本作的最大魅力是捕获并使用敌方魔神，厂商在前期宣传中曾经对此大书特书，因此很多玩家都将育成要素看成了本作的重要游戏点。但实际上，本作中并不存在育成概念，版面是单向通过式的，没有任何育成关卡，也不能反复打同一版面，魔神都是即时使用，和佣兵并没有太大的不同。同时，本作在战斗中不能进行记录，玩家做出的行动无法回头，这可以看成是本作的特色，但也加剧了说明不足造成的负面影响。另外，被视为本作核心的“毒粉（PP）”系统实际表现并不是太好，PP点数的应用面很窄，与其用捕获的魔神来换取PP点数，还不如抽取技能或直接卖掉来得实在，这也不能不说是平衡性上的一个缺憾。

最后，本作的剧情与世界观也有些不协调。虽然游戏设定显示出了一种黑暗的末世风格，但只要将游戏玩到最后就会发现，本作的剧情并不很沉重，甚至有些流于俗套。本作中设置了包括隐藏路线在内的五个大章，并设计了多重伏线式的结局，游戏结构的完成度还是相当高的。只不过，本作剧情终盘的展开略显平淡，虽然也能自圆其说，但还是有点“搔不到痒处”，难以令玩家产生代入感。

从整体素质来讲，《毒粉》并不是一部低水平的作品，作品的设计思路上更有很多闪光之处。不过，这款游戏在各个方面都给人以一种“仓促”的感觉，似乎厂商在开发后期没有经过进一步推敲就把作品拿了出来。崭新的思路实现起来确实不易，但如果能够再注意一下细节，《毒粉》肯定还能获得更好的反响。在这种意义上，本作确实令人感到有些可惜。

C



【点评人/龙马】Flight Plan这次的《毒粉》没有延续《召唤之夜》那种司空见惯的可爱风格，而是多少找回了一点《正邪幻想曲》时代的氛围，我个人还是非常欣赏的。游戏中穿插的CG动画和背景音乐水平不低，对表达游戏世界观起到了良好的作用。本作的战斗系统显得很成熟，没有什么画蛇添足的东西，通过“Over Kill”捕获魔神时也具有高度的爽快感。不过，本作战斗动画进入时的读盘时间偏长，而且如果中途退出动画，战斗结果的显示会被略过，这个细节显得有些奇怪。如果想流畅地进行游戏，最好还是在系统菜单中把战斗动画关上比较好。

B



【点评人/小沛】本作是开发方相隔许久的风格转换之作，推出之前给人留下的前期印象相当好。但真正玩过之后，本作表现上的漏洞之多却实在令人感到失望。例如，本作的地图中存在高低差概念，但战斗画面中却没有任何关于高低差的情报显示，这令玩家很难判断移动范围，因此而无法完成捕获的情况也时有发生。还有，本作的能力显示画面中居然没有角色的移动力，玩家只能在驻地的装备画面中查看或者到战斗中去试，这也显得有些不近情理。在设计思路上另辟蹊径固然是好事，但如果将已经成熟的制作经验全部抛至脑后，就未免有些得不偿失了。

C



【点评人/蔬菜汁】现在各方对《毒粉》的恶评不断，但我个人觉得，这是一款相当好玩的游戏。虽然数据显示等方面确实存在缺点，但对于喜爱“硬派”战略角色扮演的玩家来说，本作可以算是一款能令人感觉到相隔已久的“感动”的作品。本作没有自由战斗，也无法进行中途记录，这可以说是开发方做出的英明决策。在每一步判断都“覆水难收”的状态下逐渐掌握达成“Over Kill”的调整要领，在具有紧张感的战斗中连续捕获魔神，游戏时的成就感确实难以言表。让玩家在条件制约下感受到战略的深奥，厂商在这个层面的调整上还是颇动了一番脑筋的。

B

**读者点评** ●“黑暗传奇战略角色扮演”，厂商公布的这个游戏类型着实古怪，但也确实让我产生了想玩玩看的念头。（无锡 顾桐）●《毒粉》的魔神捕获系统很有意思，我个人非常喜欢这种需要仔细计算的战斗形式。（绵阳 冯天华）●游戏里那些后期出现的佣兵是用来干什么的？越往后和主人公的等级相差越大，完全成不了战斗力，平衡上明显有问题。（重庆 李鑫）●期待了很久的魔神捕获系统居然没有育成要素，前期捕获的魔神到后面只能舍弃……这个设计和我的想象实在是相差太远了。（哈尔滨 刘世云）●游戏中的角色设定、CG动画和音乐都不错，战斗时的气氛也挺有感觉。（武汉 孙斌）

在游戏中同时按R1和○键可以略过角色的台词，赶进度时使用非常方便。

点评人 蔬菜汁






# 牧場物語 キラキラ太陽となかまたち

作为牧场物语系列的最新作，《闪闪太阳和同伴们》继承了前一作的很多优秀要素，并加入新的故事，老玩家在进行游戏的时候会倍感亲切，即使没玩过本系列的玩家也会轻松上手，因为操作非常简单、系统设计得也很合理。

| NDS | 本刊译名：闪闪太阳和同伴们 | | | CERO A |
|---|---|---|---|---|
| | MMV | 5040日元 | 2008年2月21日 | |
| 策略模拟 | 卡带 | 日版 | 1－4人 | 512Mbit |

## 面朝黄土背朝天，当回老农 耕田养牛兼垂钓，乐在其中

本作是DS上《牧场物语》的正统系列，之所以称其为正统系列是为了与之前的《牧场物语符文工房》系列相区别，完全从事牧场养殖生活的一部模拟类型的游戏。随着《牧场物语》系列的越来越成熟，以及NDS游戏的流水作业化，这次的《牧场物语——闪闪太阳和同伴们》可以说在系统内容上和操作上都有一定的提高。

游戏的故事是这样展开的：一艘移民船离开喧闹的都市，前往远方探寻新的世界；越过广阔的海洋，他们安全到达了"向日葵岛"，主人公和从事采购（收购）业的太郎一家登上了这个小岛。在逐渐适应这里的日子里，发生了种种不可思议的事。小矮人们前来拜访，他们要用太阳之力让曾经沉没的小岛再次浮起；浣熊和兔子们成了自己的好朋友；小矮人们帮助自己收割作物，令人惊讶的事情让主角的生活惊喜不断。越来越多的朋友开始走到了主人公的身边，就这样，喧闹的牧场生活正式拉开了序幕……

游戏中的岛屿共有六个：牧场岛、若叶岛、双叶岛、矮人岛、广场岛、灯台岛。其中主人公所在的就是牧场岛，玩家可以在游戏开始的时候给它起个好听的名字；若叶岛和双叶岛上可谓是店铺林立，料理店、出荷屋、道具店、建筑物等功能店基本上都在这里集结；矮人岛上生活7个小矮人，但是可惜并没有白雪公主；广场岛是大家召开重大会议以及举行各种节日庆典的地方；灯台岛其实只是一个虚设，主要进行WiFi连线，与伙伴通信时可以来这里进行各种线上的设置。

本作与以往的单调进行牧场生活的其它系列最大的不同就是，插入了一个故事中的故事——"太阳之石与沉没的小岛"。在游戏的初期，大概第十天左右会被叫到广场岛开会，这时会被告之一个在这里流传的神秘传说，据说只要收集到太阳形状的石头"太阳之石"，就可以令一个曾经深眠于海底的小岛再次浮出海面。"太阳之石"可以在各种不同的情况下入手，并没有固定的入手方法，这也为大家平凡的牧场生活增添一丝未可知的乐趣。

除了故事之初登场的几个小岛之外，随着游戏的进行会出现一个神奇的动物之岛，岛上会出现大量的野生动物。鸭子、浣熊、老鼠、兔子、小猪、小猫都会在本作中登场，玩家可以给它们喂食，让它们成为自己的伙伴。动物不仅可以作为宠物为自己解闷，它们还有这很多奇妙的作用，例如小猪，就可以带着主人公一起寻找蘑菇，如果你与小猪的亲密度高的话也许还可以找到珍稀品种的蘑菇，卖个好价钱也不是不可能的；据说有这种奇特作用的动物还不止是小猪，小猫也有着同样的特性，不过这还要玩家自己去细心体会。满足一定的条件后，动物之岛就会出现，在这动物之岛上会出现遇到困难的小动物，及时给它们帮助的话，它们会报答你的恩情。



可以和自己的宠物参加竞技大会，其中有为小猫举办的"一切行动听指挥"、为小狗举办的的"刁飞盘"、为马举办的"拉马车"三个项目，获得一定的名次后会得到不同奖励。

主人公所在的牧场岛的西边是小矮人居住的矮人岛，在这里主角可以要求矮人们帮助自己干活，因为日常的牧场生活对自己的体力和时间方面的消耗都会相当的大，如果能得到矮人们的帮助的话，一定会在很短的时间之内就变成大财主。

据说还存在一个拥有着魔女和神女的双子之岛。在拥有教堂的岛上可以举办婚礼，当然前提条件是如果你有对象的话。

时间采用真实时间制，现实生活中的1秒等于游戏中的2分钟，进入家的时候时间暂停。每次使用道具时体力会减少；夜间作业、雨雪以及日照强烈的天气体力消耗比平时多；睡得太晚的话影响第二天的体力；体力减到0时倒地不起，当天所有工作OVER，并且每次晕倒时第二天的体力会减半。吃东西可以回复体力；料理比生东西回复的数值多；但是吃了不该吃的东西会减少体力。满腹的时候一直不吃东西，体力会越来越少，最后体力减少的速度会变快，所以在满腹的状态下，体力一开始减少时就吃东西回复体力比较好。

**B**



【点评人/北斗】与之前发售的《符文工房2》不同，这次的"闪闪太阳和同伴们"可以说是牧场物语系列的正统作品。本作最大的一个改变就是采用了"岛屿制"，除了主角所在的牧场岛之外，还有许许多多各具特色的岛屿，虽然初期的大部分岛屿实际上就是将系列中的一些店铺和场景单独拿出来而已，但是越往后玩就会出现更多有意思的岛屿，传说中的太阳岛也吸引着玩家不断地收集太阳之石。游戏的基本系统方面仍然继承了系列标准的特色，通过耕作和饲养不断扩大牧场的规模，不过这次新增的许多小动物以及它们的特长无疑是一个亮点。

**B**



【点评人/小沛】总觉得这个游戏是为女生准备的，反复的做工作、反复的买东西卖东西，我觉得也就只有女孩子有这个耐心，不过《牧场物语 闪闪太阳和同伴们》这次有些不同，加入了很多小故事和颇为有趣的小游戏，在枯燥的牧场生活中，也许就在你觉得腻烦的一瞬间会发生很多不可思议的事情，海中浮起小岛、身边出现神奇的小矮人等等，这些意想不到的事情一定会令你感到欣喜若狂。另外，本作加入了大量的宠物，也堪称一个不可忽视的重要要素，可以和可爱的小动物一起探寻牧场的各个角落，在不知不觉间结下深厚的友谊。

**B**



【点评人/零羽】《牧场物语 闪闪太阳和同伴们》继承了正统牧场物语系列的可爱Q版人设、丰富的剧情事件等等基本要素。本作中的游戏场景比较新颖--远离繁华都市的小岛。而游戏中的各种设施都被分配到了同名的小岛上。本作中的一大新要素就是追加了新种类的宠物，对于厌倦了小猫、小狗的玩家来说，圆滚滚的小猪会给你的牧场生活带来新的乐趣……还有，当满足一定的条件后还会出现栖息着鸭子、仓鼠、幻熊等小动物的小岛（动物岛）。本作的登场人物中也有新角色出现！对，就是魔女！不知主人公能否与小魔女结婚呢，比较令人期待。

**B**

**读者点评** ●光听这个名字就很有诱惑力，太阳和小伙伴，很可爱的样子，虽然不知道内容如何，但是我决定了，一定要玩一玩。（北京 王亮）●就喜欢这种游戏，养养小鸡种种地，这多好，多休闲啊，比那些打打杀杀的有意思多了。（北京 李默然）●这次的按键设计的很到位啊，几乎不用触笔也可以玩，不错不错，到底是任天堂，就是人性化。（河南 田顺利）●这次登场的动物可真多呀，牧场物语有向动物管理员发展的倾向，呵呵。（河南 刘洋）●游戏中的小游戏很好，既有趣又有技术含量，很适合我。（天津 李阳）



小猪居然可以帮助主人找到蘑菇，这我还是第一次听说。

点评人 雪飞






# 世界樹の迷宮 II 諸王の聖杯

| NDS | 本刊译名：世界树迷宫二·诸王的圣杯 | | | CERO A |
|---|---|---|---|---|
| | ATLUS | 5040日元 | 2008年2月21日 | |
| 角色扮演 | 卡带 | 日版 | 1人 | 256Mb |

## 寻找传说中那神秘的天空世界 忍受迷宫世界的孤独与无尽折磨

进入迷宫探险后，该迷宫的地图需要玩家自行在下屏幕绘制。不过除了游戏最初需要玩家认真完美绘制才能引发剧情，继续深入迷宫探索外，以后是否认真绘制都由玩家自己做主。不过在游戏中，玩家最好还是认真绘制，以便于下次进入该迷宫完成自由任务或者是收集各种素材。

迷宫中除了各种敌人外，还充满陷阱和随机事件。玩家可以在指定的采集点调查取得素材，还可以调查特殊的地点引发随机事件。这些随机事件经常会使玩家平白损失HP或者TP，很少能得到奖励，因此在高层的迷宫中，玩家会经常无视这些特殊地点。

本作中敌人分为两大类，一类是随机出现的不可见杂兵敌人，一类是可见的固定FOE敌人。杂兵敌人远比FOE弱小，但却足以对玩家的队伍构成威胁。因为是迷宫类游戏，因此在迷宫中探险一旦全军覆没，则会游戏结束，玩家也被赶回地面，并且不会得到任何经验值和素材，只能是保留迷宫的探险地图。最初进入游戏时，玩家甚至只能在迷宫出口处徘徊，寻找敌人交战，连胜几场后便得返回城市，去旅馆休息补充体力和魔法。如果玩家急于前进探索，那么则有很大几率会在不远处被敌人全灭。因此在刚进入游戏时，玩家必须要不断锻炼等级。在游戏中期和后期，虽然玩家的级别已经很高，但一样不能掉以轻心，稍不注意便会全军覆没。在游戏中后期，很多不可见杂兵敌人都会使用石化攻击，被石化的队员虽然还能在战斗胜利后获得经验值，但却不能做出任何行动，如果全体成员都被敌人石化，同样会导致游戏结束。

游戏初期玩家不能购买到复活的药品，因此只能尽量保证不会有同伴在战斗中阵亡，只能使用药品或魔法回复，但在游戏中回复药品价格昂贵，回复系角色的魔法值不能满足长时间探索的需要，因此玩家只能经常回城休息。然而回城休息玩家也要付出代价，不但要使用价格100元的道具，在下次进入迷宫时一切还要重新再来。为了节约金钱和时间，玩家通常会选择坚持，争取找到下一个传送点，或者是到达新阶段，这样在下次进入时不会浪费之前的探索。而这种坚持却往往会害得玩家全军覆没，因此在进行本作游戏时，玩家一定要警告自己千万不要怕做无用功，回复力量稍显不足时，便主动返回城市休息。




FOE敌人远比不可见的一般敌人强悍，玩家实力不足千万不要挑战。FOE分为追踪玩家型、固定范围移动型、不动型几类，玩家可以根据自己的实力躲避这些敌人。对应FOE敌人强悍实力，它们掉落的素材也相对优质，为了得到强力装备，玩家最好是提升自己的等级后经常进行挑战。

进入战斗后玩家可以从自行战斗和委任战斗中做出选择，自行战斗玩家可以控制各个队员的行动，但会显示敌我双方的出招，会延长战斗时间；委任战斗敌我双方都不显示战斗出招，会节约不少时间，但可惜的是电脑的AI过低，我方队员只能在行动回合中进行普通攻击，全军覆没的几率大大提高。中毒的危险远高于一般角色扮演游戏，体力较低的魔法型队员中毒两到三回合便会阵亡，体力充足的角色也顶多是坚持四五回合，委任战斗时电脑却不会为中毒队员回复。不过好在玩家可以在下一回合开始前解除委任，一看形势不妙，能及时自行战斗。

本作的物品购买很有特色，玩家必须将指定的素材卖给店主，才能购买到相应的物品，某些物品还有购买数量限制，一旦购买量超出限制，玩家必须再将必须素材卖给店主才能购买。在迷宫探险中，玩家只能不断消灭敌人获得素材，经常进行各种采集才能得到新的物品装备。虽然将素材出售可以获得一定金钱，但却远不能满足玩家的消费需要，这一设定从侧面要求玩家必须不断练级。

虽然本作过于硬派不太贴心，但却设计合理，是一款很有诚意的作品，玩家可以从中得到享受，可以达到挑战自我的目的。不过对于大部分玩家来说，本作实在是太难太杀时间了，如果没有做好心理准备，最好是不接触为妙。

**B**



【点评人/七曜】很难很难的角色扮演游戏，迷宫对一般玩家来说更是一种煎熬，几小时的辛苦经常白费。玩家可以从十一种职业中选择队员，但却要在对各职业性能完全了解后，才能做出最合理的搭配，但了解各职业的性能却需要玩家对这些职业的队员一一锻炼，然而本作的升级非常艰难，游戏后期锻炼很长时间才能提升一级，想搭配出最合理的职业，并为每职业队员学会最实用的技能，需要玩家拿出几百小时时间。在游戏初期穷得要命，根本买不起昂贵的复活药品，只能在探险途中返回城市复活，也浪费了玩家大量时间。

**C**



【点评人/龙马】一直很喜欢迷宫类型的游戏，觉得在迷宫中探险全灭后，不保留经验值和已获得的道具才更为真实，但本作却让我知道了真实并不等于完美。进行本作游戏时，必须把全部精力都集中在游戏上，否则会经常被敌人赶出迷宫。中毒的设计很有特点，威力更为接近现实，但在实际游戏中却给玩家带来了不少麻烦。购买物品必须先在商店出售指定的素材，这一设定很有新意，使玩家在迷宫探险的同时要注意收集。FOE敌人体现出了玩家队伍的实力，只有能消灭全部FOE的队伍，才算得上是强悍的队伍。如果在细节方面能设计得再贴心些就更好了。

**B**



【点评人/小沛】首先我要声明，这不是一个特别差的游戏，我之所以给了C的评价，是因为实在不知道有多少人能耐心把这款游戏打穿。我一贯认为游戏的作用就是娱乐，如果让人觉得不爽那一定就有问题了。本作是个较为传统的迷宫类角色扮演游戏，从画面到系统的各个方面都没有什么毛病，就是难度的设计太变态了，而且非常消耗时间。看了很多人的评价，都是在抱怨游戏难度设置有问题，除非是喜欢受虐，否则很少人愿意去和这个游戏较劲。小沛我也是彻底崩溃了，更不知道有多少人能有勇气有耐心能坚持到最后。

**C**

**读者点评** ●这个游戏对语言要求不高，但却要求我们必须很有耐心！（三栖人论坛 BMWLOVE）●太难了太难了太难了，完成第一个任务我就死了八次。（三栖人论坛 撒谎的兔子）●人设很好，难度很高，没有语音。（三栖人论坛 山水雷电风）● 1F的BOSS强的一塌糊涂。本想去看看到底强到啥程度，结果一回合死一个，晚上有时间好好练练级。（三栖人论坛 我很暴力）●真的很难的吗？太好了，我喜欢，不过我还是等汉化或美版吧。（三栖人论坛 小猫很凶）●初玩，团灭是经常事，习惯就好了。（三栖人论坛 死亡豹刀）

见到小地图上移动的foe，一定要仔细观察它们的移动规律，在实力不足时可以避免与它们交战。

# 高达无双特别版逆袭，昔日霸主再临次世代作品。

## Prologue

本作与PS3版最大的区别就在于新增了机体武者高达MK－Ⅱ，把武者高达的ORIGINAL模式通关即可，会有他的ORIGINAL模式出现。然后部分设定做了调整，但大多数要素等同PS3版。游戏中拥有官方模式（OFFICIAL模式），此模式是按照动画片原著剧情来展开游戏；原创模式（ORIGINAL模式）以谜之惑星为舞台展开的原创剧情模式。 □文／七曜

## 系统介绍

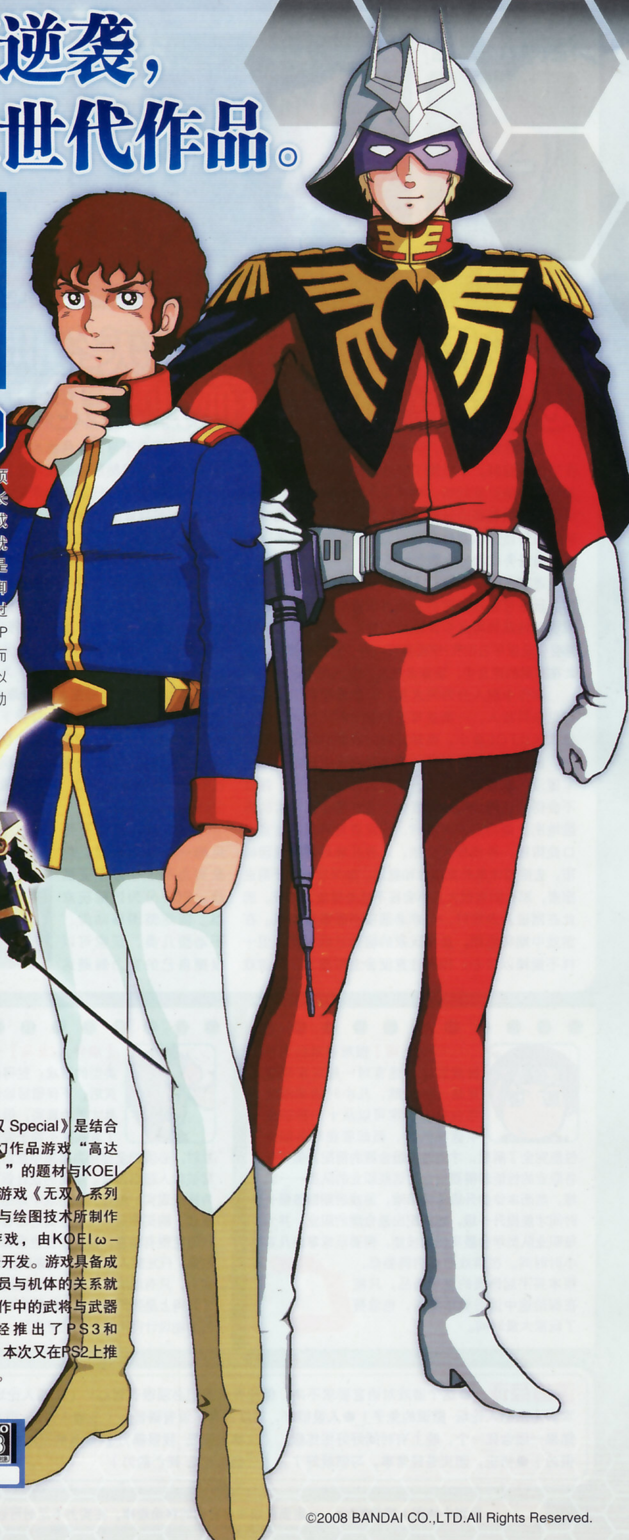
不论是官方模式（OFFICIAL模式）一开始有三名机师供选择，原创模式（ORIGINAL模式）在PS3版的基础上增加了一名，共4名，新增的就是武者高达的原创模式（ORIGINAL模式）。全部一共有19台机体可以操作，这就相当于有19名无双武将可以使用。不过，其中高达MK－Ⅱ黑与白，卡碧尼和卡碧尼MK－Ⅱ紫/橙的招式是完全一样的。当完成初始角色的剧情，通关以后，就会出现其他角色的关卡，如此反复就会出现全部角色可供使用。角色和机体都有等级之分，角色最高等级为30级，而机体最高等级为10。角色基本数值显示为近身攻击力、远距离攻击力和防御力，此三项能力靠自身的话，仅能通过升级成长不像真·三国无双系列中可以获得成长道具或技能。角色的能力强弱，就已经先天决定了。机体的六围分别是近身攻击力、远距离攻击力、防御力、体力、SP槽和推进器。机体通过成长不光可以提升各项数值，还会使SP槽的上限进行增长，初始只有一格，而升到8级时就会拥有三格SP槽，可以进行三级SP攻击。而和NPC可以发动四级SP攻击，类似激无双乱舞。







《高达无双 Special》是结合NBGI经典科幻作品游戏“高达（GUNDAM）”的题材与KOEI知名战场动作游戏《无双》系列作的游戏风格与绘图技术所制作的战略动作游戏，由KOEI ω－Force团队担任开发。游戏具备成长要素，驾驶员与机体的关系就如同以往系列作中的武将与武器般。先前已经推出了PS3和XBOX 360版，本次又在PS2上推出了其推广版。



| PS2 | 本刊译名：高达无双special | | | CERO B |
|---|---|---|---|---|
| | BANDAI | 7200日元 | 2008年2月28日 | |
| 动作育成 | DVD-ROM | 日版 | 1-2人 | 134K |

## 技能解读

每个角色都有5个关卡，已完成的关卡可反复游戏进行练级。练级不光能提升能力，更重要的是可以随机学得技能，技能是本作中一个十分关键的要素。共分为固有技能和一般技能两类，全36种。固有技能最多能学习2个；一般技能最多能选择装备4个。固有技1初始即学会；固有技2要在达到特定等级后学会。一般技能只能通过升级的方式学习；一些技能是随机学习，另一些是达到特定等级自然学会。人物成长等级上限是30级。30级后每完成一个任务则奖励一个技能，直至全满。高达无双中的技能是以往无双游戏中道具和技能的结合体。不可通用这点与传统技能相似；限定装备个数这点与传统道具相似。



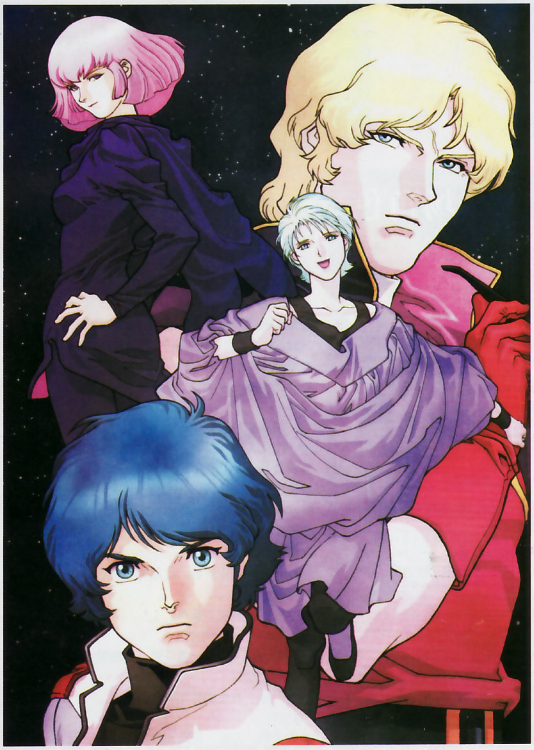

←新增机体武者高达MK-2。

## 招式解析

机体招式的普通攻击最高能达到12方，连续攻击次数受机体等级影响。LV1-5：4次；LV6-9：8次；LV10：12次。但每4次以后就会重复前一次的动作。x+□□□是本作新增的连招，但攻击中也有可能被中断，此次连击与传统无双略有差异，大多数机体推荐使用□□□+△+x+□□□的循环式连击方式。另外本作中的拼刀结束后，双方攻击力都会上升15秒，请善加利用。本作SP攻击与传统无双有所区别，共分为3级递进，级数越高追加攻击手段越丰富。SP无双等级上升受机体等级上升影响。机体等级1-3：1级SP攻击；机体等级4-7：2级SP攻击；机体等级8-10：3级SP攻击。当驾驶员呈现濒死状态时，可发动超级SP攻击。当我军两部机体SP槽均满时，接近后可引发合体SP攻击，SP槽分割了等级，每一个等级分量的计量上升速度也不会有所变化。




←在本作中达成「千机斩」也会有特殊台词。



## 全机体使用条件

| 机体 | 使用条件 |
| --- | --- |
| 高达（ガンダム）最初使用可能 | |
| 夏亚的专用勇士（シャア专用ゲルググ） | 阿姆罗OFFICIAL模式通关 |
| 夏亚的专用扎古（シャア专用ザク） | 夏亚OFFICIAL模式通关 |
| 高达Mk-Ⅱ（ガンダムMk-Ⅱ） | 最初使用可能 |
| Z高达（Zガンダム） | 最初使用可能 |
| 百式 | 夏亚OFFICIAL模式前期入手 |
| THE O（ジ・O） | 卡缪OFFICIAL模式通关 |
| 卡碧尼（キュベレイ） | 捷多OFFICIAL模式通关 |
| ZZ高达（ZZガンダム） | 捷多OFFICIAL模式前期入手 |
| 神高达（ゴッドガンダム） | 最初使用可能 |
| 尊者高达（マスターガンダム） | 多蒙ORIGINAL模式通关 |
| 飞翼高达零式（ウイングガンダムゼロ） | 最初使用可能 |
| 高达艾比安（ガンダムエピオン） | 希罗ORIGINAL模式通关 |
| TURN A高达（TURN Aガンダム） | 最初使用可能 |
| 高达Mk-Ⅱ・　（ガンダムMk-Ⅱ・　） | 卡缪OFFICIAL模式通关+希罗ORIGINAL模式通关 |
| 卡碧尼Mk-Ⅱ・紫（キュベレイMk-Ⅱ・紫） | 捷多OFFICIAL模式通关+多蒙ORIGINAL模式等通关 |
| 卡碧尼Mk-Ⅱ・橙（キュベレイMk-Ⅱ・橙） | 璞露ORIGINAL模式通关+罗兰ORIGINAL模式通关 |
| 武者高达（武者ガンダム） | 最初使用可能 |
| 武者高达MK-Ⅱ（武者ガンダムMK-Ⅱ） | 武者高达ORIGINAL模式通关 |

## 全机师出现条件

本游戏中登场的人物是以UC高达为主流背景，超人气角色阿姆罗、夏亚等人都悉数登场。然后在原创模式中能使用多蒙、希洛、东方不败等新世代高达机师，可谓众星云集。要说明的是武者系的两部高达是人机一体，可以看作是智能AI。他们的武器设计也是忠于原著，极具无双特色。




| 机师 | OFFICIAL模式 | ORIGINAL模式 |
| --- | --- | --- |
| 阿姆罗（アムロ） | 最初使用可能 | 阿姆罗OFFICIAL模式通关 |
| 夏亚（シャア） | 阿姆罗OFFICIAL模式通关 | 夏亚OFFICIAL模式通关 |
| 卡缪（カミーユ） | 最初使用可能 | 卡缪OFFICIAL模式通关 |
| 西罗克（シロッコ） | 卡缪OFFICIAL模式通关 | 西罗克OFFICIAL模式通关 |
| 哈曼（ハマーン） | 捷多OFFICIAL模式通关 | 哈曼OFFICIAL模式通关 |
| 捷多（ジュドー） | 最初使用可能 | 捷多OFFICIAL模式通关 |
| 多蒙（ドモン） | 此模式使用不能 | 最初使用可能 |
| 东方不败 | 此模式使用不能 | 多蒙的ORIGINAL模式通关 |
| 希罗（ヒイロ） | 此模式使用不能 | 最初使用可能 |
| 米利亚鲁多（ミリアルド） | 此模式使用不能 | 希罗的ORIGINAL模式通关 |
| 罗兰（ロラン） | 此模式使用不能 | 最初使用可能 |
| 捷利多（ジエリド） | 此模式使用不能 | 卡缪OFFICIAL模式通关和希罗的ORIGINAL模式通关 |
| 艾玛（エマ） | 此模式使用不能 | 夏亚OFFICIAL模式通关和罗兰ORIGINAL模式通关 |
| 璞露（プル） | 此模式使用不能 | 捷多OFFICIAL模式通关和多蒙的ORIGINAL模式通关 |
| 布鲁丝（プルツー） | 此模式使用不能 | 艾露比ORIGINAL模式+罗兰ORIGINAL模式通关 |
| 露卡（ルカ） | 此模式使用不能 | 捷多ORIGINAL模式通关+哈曼OFFICIAL模式通关通关 |
| 武者高达 | 此模式使用不能 | 最初使用可能 |
| 武者高达MK-Ⅱ | 此模式使用不能 | 武者高达ORIGINAL模式通关 |

## 全技能解读

| 名称 | 效果 | 名称 | 效果 |
| --- | --- | --- | --- |
| プレッシャー | SP最大时、攻击挡格了也会产生伤害 | 零距离攻射击 | 敌距离越近射击伤害上升 |
| | | メカニックセンス | MS点获得量上升 |
| スマッシュヒット | SP最大时、C攻击可以破 挡格 | カスタマイズ | ITEM效果增幅 |
| アーマーゲイン | SP最大时、攻击时从敌人吸途昧 | ヒートアップ | 随连击数增加攻击力　加 |
| | | ノックダウン | SP攻击时100%使对手能量下降 |
| インパルス | SP最大时、攻击时周围产生电击 | ガッツ | 无能量下降状态 |
| | | バリィング | 能挡格破挡格的攻击 |
| オーラバースト | SP最大时、通常突进攻击可以将敌击飞 | パイロットセンス | 驾驶员点数获得量上升 |
| | | リーダーシップ | 自军全体战斗能力上升 |
| スカイアイ | SP最大时、可以全方向挡格 | ロングレンジ | 近接攻击攻击范围上升 |
| ハードストライク | SP最大时、低确率强力近接攻击　生 | ジャンクハント | 用一定以上的连击击坠的敌人一定掉道具 |
| スナイプ | SP最大时、低确率发生强力射击攻击 | クロスドライブ | C2攻击强化 |
| | | デルタドライブ | C3攻击强化 |
| ニュータイプ | 突进攻击中、不受射击攻击 | スクエアドライブ | C4攻击强化 |
| 强化人间 | 突进攻击中、射击攻击无效化 | ハイテンション | SP攻击变成强化SP攻击 |
| エリート | 爆发能量槽回复速度上升 | ガードクラッシュ | 一定概率强力的挡格不能攻击发生 |
| 流派・东方不败 | 耐久力减少时、攻击力上升 | カウンター | 在敌人攻击的瞬间挡格成功的话可以将敌人攻击反弹 |
| ゼロシステム适应 | 挡格硬直时间减少 | | |
| ムーンレイス | 每50机击坠一定时间能力上升 | 明镜止水 | 通常时SP槽缓慢回复 |
| サイトオン | 射击LOCKON性能上升 | 斗争本能 | 受敌通常攻击时不麻痹 |
| ショックウェーブ | SP攻击发动时，周围冲击波发生 | 精密射击 | 激光类攻击穿心 |

※本作的技能在游戏中有相当重要的地位，甚至能直接决定游戏的难度。

# 踏青季节，重温高中时代
# 少女情笃初开，绽放真诚告白

ときめきメモリアル
Girl's Side 2nd Season
ガールズサイド セカンドシーズン



KONAMI在夏天即将来临的时候在NDS上发售了这款《心跳回忆》的第二弹，这是一部面向女性玩家的恋爱游戏，游戏中登场的各种男生性格、外形各异，一定会令各位足不出户的腐女们大呼过瘾。 □文/蔬菜汁

| NDS | 本刊译名：心跳回忆女孩版2 | | | CERO B |
|---|---|---|---|---|
| | KONAMI | 4980日元 | 2008年2月14日 | |
| 育成模拟 | 卡带 | 日版 | 1人 | 2048Mbit |

## Point01 相关背景内容分析

本作是著名制作人《心跳回忆女孩版》之父内田明理参与制作的第二款NDS版《心跳》，人物设计由小松原里枝子负责。故事的舞台是日本某地（**はばたき**），玩家扮演一位女生，可以自由规划自己的三年高中生活。游戏的画面是左右串连的，所以要将NDS90度横转过来进行游戏。由于是女性向的游戏，其中加入了大量的魅力男性，每一位登场人物都配有华丽的声优，全程语音，用触笔就可以操作简单。当与一位异性朋友的感情度达到一定分数以上就会出现结局画面。

**操作方式：十字键（翻页）触笔（确定、取消、翻页）**

## Point02 中日文指令大详解

指令解说：（右屏幕）

蓝色指令区：休养**をとってストレス**発散（休养）、勉强**して**学力**アップ**（学习）、絵**を描いて**艺术**を伸ばす**（画画）、**クラブに入る**（加入俱乐部）

运动**をして**体**を**锻**える**（运动）、杂志**を读んで**流行**をつかむ**（看流行杂志）、**おしゃれをして**魅力**アップ**（打扮）、藤堂**と游ぶ**（跟藤堂玩耍）

粉色指令区：电话**をかける**（打电话）、一人**でお出かけする**（外出）、游君**に**情报**を闻く**（向小游咨询）

橙色指令区：服**を着替える**（换衣服）、**パソコンで**情报**をチェック**（用电脑看资料）、**ゲームの**设定**を**变**える**（游戏设定）、预定**や**情报**を**确认**する**（计划及情报确认）、新着**メールが届いています**（浏览电子邮件）、**セーブ・ロードを行う**（存储・读取）

各项能力：（左屏幕）

疲惫度 零花钱
学力 艺术
运动 独立能力
流行 魅力

## Point03 小窍门

**购物：**去购物中心购物时，每买一件衣服都会累计分数，下次可以在打折时使用，根据所买商品的数量和价钱最后可以得到9折卷、7折卷、5折卷三种不同的奖励。

**打工：**最初的零花钱只有100元，如果想买更多的衣服就要去打工。首先，要先从电脑上浏览各种招募告示，然后发送电子邮件，最后等待确认，一个人可以同时接手两种以上的工作，如果以后觉得精力上不划算，还可以通过电话辞职。

**俱乐部活动：**入学后可以在美术部、吹奏乐部、手艺部、学生会、棒球部、女子板球部、陆上部、应援部等中进行选择，加入不同的俱乐部会认识不同的朋友并可以参加不同的俱乐部活动。



## Point04 登场角色

本作中共出现16位以上的人物，下面会给您一一介绍。

| 角色 | 介绍 |
|---|---|
| 若王子贵文 | 主人公的班主任，私立羽ケ崎学园的化学老师，呆呆的，总喜欢穿白色的衣服。 |
| 真口关元春 | 三年级的学长，体育部的健将，身高1.86米，乐于助人，值得信赖。 |
| 赤城一雪 | 与主人公生活在同一地区，私立**はばたき**学园的学生。 |
| 真岛太郎 | 待人亲切，第一次见面的女孩子总是会对他印象很深，在女学生中有很高人气。 |
| 古森拓 | 沉默寡言的转校生，性格内向，不管问什么都是一副害羞的模样。 |
| 藤堂龙子 | 主人公的同学，私立羽ケ崎学园的学生，一副拒人千里的模样，但其实人非常好，很有度量，打架十分在行。 |
| 小野田千代美 | 学生会的骨干，总是一副绝不认输的态度，不过恋爱上不怎么擅长。 |
| 西本**はるひ** | 喜欢打扮自己，爱说俏皮话，只要有她在周围总是笑声不断。 |
| 水岛密 | 性格成熟的治愈系，在男生女生中都有很高的人气，校花级大美人。 |
| 花椿姬子 | 花椿吾郎的远亲，总在网上发布自己的评论。 |
| 音成游 | 主人公隔壁家的小弟弟，很热心，总是为主角进行解疑。 |
| 佐伯瑛 | 学习成绩和运动上都是全能，在校内拥有极高的人气，不过性格却像猫一样令人琢磨不定。 |
| 志波胜已 | 很会耍酷、沉默寡言的家伙，因为他的眼神犀利总是被人误解成坏人，其实是个善良的家伙。 |
| 冰上格 | 学生会的一员，对人对己都十分严格，很有正义感，不过好像有点过头了。 |
| 针谷幸之进 | 性格开朗，充满自信，是一个乐队的主唱。 |
| クリストファー・ウェザーフィールド | 性格温和，总能和周围的人混的很熟，一口关西腔的谜之外国人。 |
| 天地翔太 | 比主人公稍微年少的中性的家伙，喜欢吃甜食，总是一副微笑的样子。 |

## Story

灯塔下，少女与少年相遇，坠入了爱河。
人鱼变成的少女不懂人类的语言，海一样湛蓝的眼睛里，蕴含了很多很多想要说的话。
在无知村民的干预下，两个人只好选择分手。
轻柔的最后一吻，发誓有一天终会再次相逢。
从此，少年总是站在灯塔下眺望，不论白天还是黑夜。
终于他决定出海。
小舟消失在海的尽头，少年再也没有回来。

故事发生在一个叫做**はばたき**的地方，这里流传着一个动人的人鱼传说。玩家扮演的少女高中生刚进入私立羽ケ崎学园，就遇到文武全才的佐伯；开学典礼上，认识了同年级女生，爱开玩笑的藤堂；班主任、化学老师若王子虽然古板但是却十分善良、帅气，受到同学们的欢迎。然后要填写自我介绍的选择题：

1为什么进入本校？
学校有名；制服好看；运动方面有名。
2爱好？
艺术鉴赏；购物；读书。
3成为高中生想做些什么？
边上学边打工；加入俱乐部；谈恋爱。
4喜欢的类型？
善良；酷；有些装腔作势也没关系。
5其它？
值得信赖；要帅；风趣幽默。




## 北斗七星体力系统

在剧情模式下，上屏左侧有一个“北斗七星”标记，右侧则是健次郎的形象，这个“北斗七星”就相当于健次郎的体力槽。在游戏过程中，如果操作失败，就有可能扣除星星，根据敌人的不同和操作失误的严重程度，被扣除的星星数量也是不同的，如果七颗星都被扣掉，则会出现一颗红色星星，这就是原著中的“死星”，代表主角大限将至了，之后再失误一次的话就会死亡重来。还有，根据健次郎剩余体力的多少，右侧代表健次郎的形象也会有所区别。　□文/北斗

| NDS | 本刊译名：北斗神拳～北斗神拳传承者之道 | | | CERO A |
|---|---|---|---|---|
| | SPIKE | 4800日元 | 2008.2.14 | |
| 其他 | 卡带 | 日版 | 1–2人 | 1Gb |

# 你已经死了!!

# 北斗の拳
## 北斗神拳伝承者の道

## 北斗神拳传承者之道

本作剧情模式“北斗神拳传承者之道”的流程，将从漫画最开始直到健次郎将拉奥干掉为止，一共分为22关。在该模式下，游戏将以类似互动漫画的形式推进，屏幕上会将原著漫画中的主要场面呈现出来，让玩家一边回顾原著中那些经典剧情的同时一边玩游戏。玩家需要进行的操作就是在限定时间内根据屏幕上的提示进行相应的操作，这些操作的种类主要分为以下几种：

1、点击，点击分为有序和无序两大类，其中无序的点击比较多，只需用触笔在屏幕上相应的提示点点击即可；而有序点击虽然基本操作和无序相同，但是各点次序是有先后顺序的，屏幕提示点上会根据阿拉伯数字从按1、2、3……的顺序进行标注，玩家要按照这个顺序进行先后点击。注意无序点击没点中没关系，可以接着点，但是有序点击没点中或者顺序搞错则直接MISS。另外，还有连续点击同一个点规定次数等玩法。

2、划动，主要分为直线划动和弧线划动。不论是直线划动还是弧线划动都有一个起点（圆形标记），玩家必须按照规定的方向在规定的位置进行划动才行。游戏中，“划动”主要对应健次郎的躲避动作，就像上面的“点击”主要对应健次郎的攻击动作一样。游戏中有许多“划动”需要来回划动多次才能完成。

3、其余操作。除最基本的“点击”

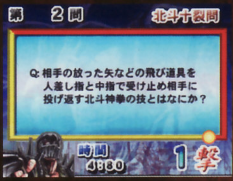



和“划动”之外，游戏中还有许多其他特殊操作。包括对着麦克风吹气、打掉对方的暗器、点击对方的幻影、画面重合时确认、点击发光的手或是武器、两条发光槽相交时确认……等等。

每关结束会根据玩家的表现给出相应的评价，影响评价的要素主要有以下几项：PERFECT、GREAT、MISS、MAX HIT。其中PERFECT自然是最好的成功完成，GREAT则是某些动作完成的时间有两次时间槽（以漫画边缘完成一轮发光为一次时间槽），这个时候如果能在第一次时间槽结束前完成操作获得的评价就是PERFECT，第二次时间槽结束前完成操作获得的评价是GREAT，当然PERFECT要好于GREAT。MISS是一次操作失败，即某个动作画面没有完成，这种情况包括限时内未完成操作或操作失败。MAX HIT代表最高连击数。最高评价为S，对应传承者等级为“ケンシロウ”（健次郎），每一关根据评价等级的高低可以开启的要素多少也是各不相同的。

## 北斗百烈问

“北斗百烈问”模式是问答游戏，玩家需要根据上屏的问题，在规定时间内从下屏中选择出正确的答案来，这些问答基本上都是以文字或图片的方式进行的。在该模式下，又分为“北斗十烈问”、“北斗五十烈问”、“北斗百烈问”、“南斗百问组み手”和“历战の强者”五项，前三者的区别在于需要回答的问题数量，而“南斗百问组み手”则不但要进行连续一百题的问答，其间错一次就得退出重来，非常苛刻，最后




←问答的内容都相当专业。

“历战の强者”相当于纪录察看。“北斗百烈问”模式要求玩家对原著必须非常熟悉才行，里面有的问题实在是相当刁钻，没有对原著做到烂熟于胸的实力是很难在该模式下取得好成绩的。

## “秘孔突き对战”模式

本作支持多人对战的模式名为“秘孔突き对战”，不过需要说明的是，该模式只支持局域网对战，并不支持Wi-Fi对战，参战人数为2人。双方需要选择先攻和后攻，之后从众角色里选择相应的进行对战，注意新角色的开启与玩家们在剧情模式下的进度以及评价相关。对战双方可以选择的角色都只能是自己进




←这个模式其实很像扫雷。

度中已经开启的那部分，可选角色少的那名玩家并不能选择可选角色多的玩家那边多出来的角色。每名角色都有自己的“奥义”，根据角色不同，“奥义”的效果也各不相同，对战的时候点击屏幕右下角的“奥义”按钮即可发动，注意一局对战只能使用一次奥义。

选完角色后双方就需要选择自己的死穴，也就是说对方只有点中你的“死穴”才能造成大的伤害，一共需要设定五处死穴，设定完后在对战的过程中是无法更改死穴的位置的，之后就可以正式开始对战了。实际的对战玩法和《扫雷》类似，呈现在你眼前的是对手的图案，点击错误就会出现“X”的标记，如果附近有死穴就会出现“△”的标记，



# 让众多玩家怀念的神作终于再次出现在你我眼前

NiGHTS into dreams...

本作是以原来的土星（SS）版《梦精灵 入梦》为基础进行复刻的，原作是由世嘉著名制作人中裕司率领的索尼克小组负责开发并于1996年正式在SS上发售。当时正值SS与PS两台新主机的战争白热化的阶段。尽管就3D性能而言SS要弱于PS，但首个真正意义上的全三维动作游戏却正是出现在SS上，这就是《梦精灵》。

或许都是出自索尼克小组的缘故，《梦精灵》与《索尼克》还是有着较为明显的相似性的，从游戏玩法、时间限制、甚至是主角Nights的外形都与Sonic有着几分神似。游戏的风格非常轻松，虽然现在来看当时的画面会感到比较一般，但考虑到这可是12年前的游戏，就可以想象到当时的玩家在接触到这样美丽的画面后该是多么的震惊了。和游戏名称《梦精灵》相符，游戏中场景的设计颇具奇思妙想，操纵着Nights飞翔在空中，仿佛坐在电视机前的自己也变得轻灵起来。背景音乐也相当轻柔，标题画面时小孩们轻声歌唱的童谣仿佛一首安详的催眠曲般。以硬派游戏见长的世嘉却能够制作出如此清新的作品，不得不让人佩服制作人员深厚的功力。《梦精灵 入梦》不仅是SS上、同时也是游戏史上相当经典的一款作品。

SS版的《梦精灵》曾经因为其充满创意的设计和梦幻般的感觉而大受玩家们的好评。如今时隔十二年之后复刻版重新出现在了我们面前，去年年底的Wii版新作因为操作上的不便反响不佳，这次PS2上的复刻版在视觉效果上虽然没有给我们以惊喜，但是对于“重温旧梦”来说，已经达到目的了。　□文/北斗



↑NIGHTS在空中飞翔时的轻灵感觉确实有如梦幻一般。

## 让你的冒险更加轻松 “梦游”操作要点及技巧说明

○游戏分为画面强化过后的PS2重制版“BRAND NEW DREAM”，以及SS上原版的“SEGASATURN DREAM”。

○进入关卡选择画面后，按方向键的左右为切换男女主角，摇杆的上下为选择关卡。

○在发光处的Nights面前按X键就能变身成Nights，Nights可以在空中只有飞行，按○键可以发动加速冲刺，冲刺会消耗能量槽，从那些圆环中穿过就可以恢复能量槽。Nights的冲刺具有攻击判定，可以利用这一点攻击敌人。

○每一小关都要将漂浮在空中的那个仪器撞坏，每绕场景飞行一次才能对该仪器发动一次有效攻击，之后需要再飞一圈才能发动下一次有效攻击。

○如果能让Nights成功飞行一个圈，就能发动特殊的绕圈攻击，威力强大。

○Nights变身有时间限制，最好在变身时限内完成任务，时间一到就会自动变回人形，人类状态的主角是很脆弱的，需要尽快赶到变身处再次变身。

○场景中有些悬浮在空中的特殊小方块，撞在它上面就能进行加速，可以大幅节约时间。



←画圈攻击的威力还是相当之大的。

### 圣诞夜之梦



将游戏本传打穿一次后，标题画面第三项原本是问号的模式就会开启，这就是“圣诞夜之梦”模式（Christmas NiGHTS）。该模式里面充满了圣诞的气息，不但Nights和两位主人公变成了红色，而且原本的宝石也全变成了铃铛，配合着《铃儿响叮当》的音乐，相当有圣诞节的气氛——这时让人感叹本作如果能早两个月在去年圣诞的时候发售该多好。这个圣诞特别篇也是在1996年的圣诞专门制作并限量发售的，这次里面所收录的短篇故事“本篇后日谈”也特别针对PS2进行提高画面品质的重新制作。

## 梦的尽头：游戏全BOSS战打法攻略

BOSS GUI

Gillwing：女主角Claris第一关的BOSS。这个BOSS相当弱，只会绕着圈子飞行。打它的方法就是不断攻击它的大脑袋，反复攻击直到它无法再长出新的脑袋来为止。

Gulpo：女主角Claris第二关的BOSS。攻击方式为吐子弹，弹射使得你的小鱼身体暂时被光圈包裹，此时如果被这些小鱼碰到的话就会受伤。打倒它的方法就是利用那些小鱼将自己弹射过去打它，注意要先加速再去撞小鱼进行加速。

Jackle：女主角Claris第三关的BOSS。它的主要攻击方式是扔扑克牌，这种扑克有一定的追踪性。打它的方法是趁其丢牌的时候加速冲向他，命中后它身上的披风会掉落，然后它会去捡掉落的披风，此时进行攻击才能造成有效伤害。本战的关键是掌握好躲避扑克牌的技巧，熟悉其发射轨迹和节奏后还是比较好躲的。

Puffy：男主角Elliot第一关的BOSS。攻击方式是跳起后砸你，打它的方法是不断将其往右边撞击，其会撞碎许多墙壁，最后其被困住动不了了就算胜出。

Clawz：男主角Elliot第二关的BOSS，场景的地上和天花板都有一圈老鼠。其攻击方式为站在老鼠烟火上点火，发射究极追踪老鼠弹，对付它的方法为先将目标定在其所站的老鼠飞弹上，等你靠近它的时候它就会跳到另一只老鼠上，此时趁老鼠弹还未发射前将其击毁，不断重复这一过程，等它立足点越来越少就一下把它撞死。

Reala：男主角Elliot第三关的BOSS，长得像化装成小丑的NIGHTS，它的攻击方式为和你一样，打倒它的办法就是利用绕圈攻击，建议最好先画个半圈再加速完成，只要打中它三次就能搞定。这个BOSS其实并不难打，关键在于其身法比较灵活，只要能够成功命中打起来就会非常轻松了。

Wizeman：两个主角共通的最终BOSS，外形是有六只手的魔术师。攻击方式有多种：首先是橘色光弹二连发，对应办法是只要它一发就马上改变冲刺轨迹，很容易躲避；接着是好几排的石头上下阻挠攻击，需要从石头间的缝隙中钻过去；然后是连续的冰石攻击，仍然需要见缝插针的钻过去躲避；最后是发动龙卷风，比较好的方法是瞄准龙卷风中间最细的部分冲刺，即便被卷入，只要一直加速也来得及在它改变攻势前撞到它，之后不断重复这一过程，最后将其护罩打破后就能发动致命一击了！

| PS2 | 本刊译名：梦精灵 入梦 | | | | CERO A |
|---|---|---|---|---|---|
| | 世嘉 | 3990日元 | 2008.2.21 | | |
| 动作游戏 | DVD-ROM | 日版 | 1人 | 162KB | |



十年磨一剑，街霸斗士最新篇章揭幕在即展现前所未有的热血战斗……

二零零八年七月，睽违已久的经典巨制将再现格斗江湖

# 格闘真武傳

## 「街头霸王4」再续格斗类不朽名篇！

于去年年底才公布的《街霸4》，在今年年初接连放出了八个新公布角色，并且还在前不久提供了试玩。本来这个系列已经让我们等待太久了，一经公布后，一切又是来得那么突然。很难想象一款让我们等待了将近十年的作品，当我们再次看到它时会是怎样的心情。激动自不必说，但除了兴奋之外，可能我们还会有一些担心。终归《街霸3.3》已经达到了系列几乎无法超过的高度。进入次世代之后，画面上的超越绝对轻而易举，但在系统乃至手感等方面的进步却不见得那么简单。不过我们相信，街霸既然没有完结，那么每一代都终将会有完美的一天，而且那一天已经离我们越来越近了。

STREET FIGHTER 20th



# 街头格斗的鼻祖



## 孤独的修行武者 隆

隆在本作中的形象明显要比2代中魁梧很多，而且杀气也更重了。经过了长时间的独自修行，这个一贯独行的武者越来越强大了。不知道本作中他是否已经悟出“真升龙拳”了吗？

在日前于日本召开的AOU 2008街机游戏展上，Capcom公司宣布《街头霸王4（Street Fighter IV）》的街机版首次公开测试于2月22至24日期间在东京吉祥寺Capcom广场举行，同时确认了本作将于今年7月末正式推出的消息。而在当天的试玩活动中，人们终于亲自感受到了这款昔日格斗王者今天给我们带来的感动。

## CHECK UP!! 今年夏天大战即将拉开帷幕

在之前的AOU 2008展会现场，Capcom曾向参展的街机运营商代表和媒体记者发放了一份内部宣传资料，其中再次确认了《街头霸王4》将按照原计划于今年夏天推出的相关事宜。从这份宣传资料来看，已经订购《街头霸王4》街机基板和Taito公司VEWLIX机台的运营商将在7月末得到供货，只订购了本作街机基板的商家则要等到今年8月中旬。另外来自Capcom美国分社的Seth Killian日前对媒体透露，《街头霸王4》的完成度至少已经超过了50%，尽管还有部分角色和场景正在开发当中，但通过前不久的实际试玩，玩家们可以发现，就已有的角色来说已经算基本完美了。在2007年10月Capcom刚刚公布《街霸4》之初的时候，当时游戏执行制作人小野义德曾对媒体记者表示，游戏的实际开发度大概只有10%左右。而在最近一次接受采访时，Seth Killian表示他相信本作的完成度保守估计已达50%。他说：“现在还很难对完成情况做出一个概括性的总结，因为游戏中的很多细节部分还在开发之中，如果一定要我说的话，我可以保证游戏的完成度现在已超过50%。”据我们之前刊登过的小野义德专访，《街霸4》是于2005年获得开发许可的，那么经过了两年的讨论和准备工作，《街霸4》从2007年10月的10%，到2008年2月的50%，开发速度相当惊人。人物方面，已公开的10个角色已经完成了开发工作，数量应该过半。而场景方面，春丽、隆等人的场景明显已经非常完美了，只有古烈的机场还稍显单调。另外，格斗游戏最重要的打击感和平衡性似乎还要进行长期的调试工作，起码要等所有人物都开发出来之后才能统一调试，这大概就是最需要时间的地方吧。而依据以前的经验，本次《街霸4》会不会仅仅是个实验作品，后续还要推出修正版的“街霸4·1”、“街霸4·2”呢？感觉本次作品以《街霸2》为蓝本是个很严峻的挑战，尽管画面华丽了很多，然而系统上则没有《街霸3·3》那么有吸引力，希望小野义德不要只注重开发速度，应该为格斗迷们奉上一份完美的街霸大餐。

## 让更多玩家接受新作品

《街头霸王4》制作人是小野义德，这个名字或许大家不是很熟悉，但他对《街霸》系列的开发可不是个门外汉。他曾参与过《少年街霸》和《街头霸王3》的开发工作，不过出于对经典2代的崇敬，小野义德希望《街霸4》能让《街霸2》的FANS们有“回家”的感觉。不过至于要怎么找回以前的感觉，我们现在知道的还不全面。至于新系统，游戏已经确定将加入网络功能，让付费下载新角色和场景等交易成为可能。游戏会保持每秒60帧运行，镜头不会移动。游戏方式依然坚持2D模式，小野希望能保留《街霸2》的主要优点。包括《街霸4》将尽可能多地加入《街霸2》里的角色，而故事背景则发生在《街霸2》和《街霸3》之间。目前除了街机版，其余平台还没有决定，小野曾暗示，为了市场需要也许会把《街霸4》出在PS2或DS上，对“独占”肯定不感兴趣，他希望《街霸4》跨的平台数越多越好，让所有的玩家都有机会玩到。不过在此之前，有份据说是Capcom泄露的销售文档表示《街霸4》将是PS3和360双平台的游戏，如此看来只是初步的打算。为了盈利考虑，还是跨平台是最好的选择。



←次世代画面效果肯定是不必担心了，仅仅一个波动拳，其华丽程度便远超过去的超杀效果。光看静止画面就让人觉得很激动了。

## 华丽无处不在 点滴间尽显



→隆的动作真的很像blocking，可惜他只是防御而已。

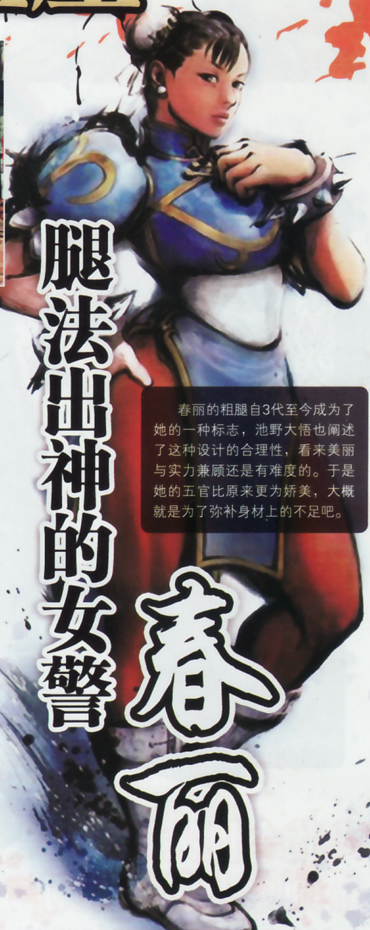
# 再登昔日王者宝座

## 熟悉的人物动作

《街霸4》要诠释出《街霸2》的感觉，抛开华丽的效果，大家应该会发现这些老角色的格斗风格并没有改变。只不过在一些“特殊技”中加入了《街霸3》中才出现的动作。尽管大部分动作没变，但因为画面改为3D化，因此每一招都能给人带来全新的感觉。还有人物的表情，无论是挨打后的痛苦，还是胜利后的喜悦，似乎这些角色有了真正的生命。



↑春丽发动气功波的动作和2代中一样，动作不太优雅，但是怀旧意味十足。大概这就是所谓的向2代致敬吧。



## 腿法出神的女警 春丽

春丽的粗腿自3代至今成为了她的一种标志，池野大悟也阐述了这种设计的合理性，看来美丽与实力兼顾还是有难度的。于是她的五官比原来更为娇美，大概就是为了弥补身材上的不足吧。



## 醉心修炼的公子 肯

本作增加了新的集中攻击系统，也就是结合了防守和进攻于一体，形成了一种强有力的组合。输入集中攻击指令，你的角色将会进入特别的准备姿态，这种姿态同时可以对敌人的攻击进行防护同时再给予反击，有点类似于blocking。当角色聚集了足够的能量时，他们将会自动采取一种特殊的攻击方式，但并不是所有的攻击都会受这种技术的影响，这是需要注意的地方。你可以通过使用这种方式，取消或中止某个动作，即便是自身的防守姿态也可以。



## 更加贴近真实的攻防战 先发制人未必奏效

↑本作中的新系统可以算是从blocking演化而来，具体效果还有待考察，但起码是更加真实了。

↓春丽的脚太快了，尽管游戏是60帧，但依然无法清晰地表现出她每一脚的踢出轨迹。





贵公子肯比原先增加了不少霸气，不知道实力能否延续《街霸3·3》中的前三强。别看他专注于升龙拳，但疾风迅雷脚的发动速度和攻击范围却令人印象更为深刻，本作中是否依旧如此呢？

## 举手投足间尽显 街头武学魅力

←春丽的出场动作让人耳目一新，虽然看不出是什么流派，但刚强中流露出的美感足够了。



# 两位新人物同时亮相 街霸系列队伍不断壮大

在Capcom正式开设的官方网站中，除了隆与肯等大家熟知的面孔之外，还公布了本作新加入的两名登场角色：深红毒蛇(Crimson Viper)和阿贝尔（Abel）。深红毒蛇是名干练的女探员，行动完全以效率为优先，不受人情义理左右。全身上下都隐藏有武器，暗中活跃于各种场合，真实身分不明。阿贝尔是一位神秘的年轻人，而Capcom意欲赋予Abel这个角色的主体性格看起来也是以神秘为主。别人对他的过去一无所知，除了朝自己的目标前进，这个年轻人别无他想，尽可能使用手头拥有的任何线索找寻Shadaloo组织可能遗留下来的东西。深红毒蛇的流派主要为暗杀术，出击迅速下手狠毒。她的外貌和嘉米有点类似，但性格上要更为毒辣一些。阿贝尔的战斗风格融合了多种武术技巧，尽管他外表看起来不怎么友善甚至有些粗鲁，但实际并不是那样。其打击技和摔投技同样有着惊人的威力，是个综合素质不错的角色。



## 生性心狠手辣的女探员

**【深红毒蛇】**从她的名字，大家就可以想象出她在战斗中会是什么样的风格。人物设定中说她的身上藏有很多武器，但在实际战斗中似乎没有看到她使用，难道会是在发动超必杀技时才会使用吗？



## 坚决除暴安良的空军少校

**【古烈】**为了被害的战友纳什，也为彻底消灭维加的邪恶组织，身为空军少校的古烈只身前往调查。2代中的古烈非常强悍，本作中似乎也没有弱化的迹象，但招数好像还是只有手刀和脚刀。



## 街秉持正义的拳手 立志打破邪恶

**【阿贝尔】**阿贝尔身材比较魁梧，拳头攻击力异常强大，非但如此，他还比较擅长摔投技。据说其原型来自于一个真实的拳击手，但其使用的格斗技能明显改变了很多，要不怎么还会摔人呢。

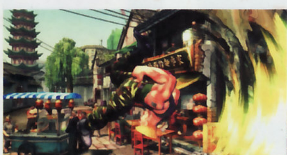


## 目标世界最强的相扑手

**【本田】**身为相扑手的本田与真实的相扑相比有很多不同的地方，一是身上居然没有太多的赘肉，其次就是弹跳等行动能力丝毫不弱。但本作中他的攻击范围被缩短了，而头槌则依然非常强力。

# 人物个性大汇集 描画令人印象深刻

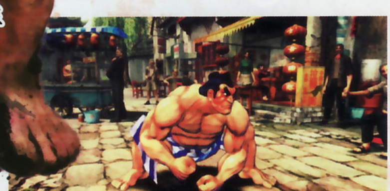
角色设计对于角色性格的彰现和延伸已经超过了形象本身。从行动方式、言谈举止以及所有这些我们能够称之为人物特征的层面上去思考，我们会发现这些角色的形象看起来如此坚实、清晰而又与众不同。我们不得不承认，新的角色设计有着新的高度。





## 脚刀对波动 绚丽的对决

→古烈一些经典动作在3D化之后显得特别夸张，也是其招牌动作。



## 等着接我的头槌吧！

→本田的这张脸给人的感觉是在凶狠中却又带着几分可爱。

# 人气老角色再现身 重现街霸当年飒爽英姿

本作的时间设定因为是在3代之前，所以很多2代的角色都会在本作中登场。除了隆、肯、春丽这些在2代之后都有登场的角色外，像一贯有着高人气的本田、布兰卡、达尔锡姆、桑吉尔夫也都现身本作，不知道其他人是否也会露面吗？



→布兰卡的发电能力让人匪夷所思，他是个人类，为什么会拥有这么奇怪的能力呢？

## 关于水墨风格

《街霸4》中略带水墨风格的人设带给我们超越以往的视觉冲击力，对此池野大悟表示："我在高中的时候就试着画过漫画，但最终却悲惨地失败了。当我认识到自己完全不是那块料的时候，算是较早地选择了放弃。实际上我不会只局限于某一种单一绘图工具，因为我在工作时要考虑到每种工具各自的局限性和优劣。我认为作为一名画师来说，我必须尽可能多地尝试更多的绘画手法并不断开发和尝试新的工具和技术。"

## 巴西丛林的幸存者



## 老朋友之间的新对决！



←布兰卡和桑吉尔夫都是强攻击角色，不过布兰卡在敏捷度上要略胜一筹。



→布兰卡的表情还是那么夸张，而桑吉尔夫的表情则略显呆傻，难道是所谓的四肢发达头脑简单？

【布兰卡】布兰卡是个不折不扣的人类，但令人不可思议的是，他的皮肤是怎么变成绿色的呢？而且手臂和小腿外侧都长有浓密的毛发，这似乎也退化得太快了吧？本作中的人设依然不像人类。

## 彪悍俄罗斯力士 肩负民族荣誉



【桑吉尔夫】桑吉尔夫给人印象最深刻的除了大魄力的螺旋打桩外，就是2代中的结局了，他居然受到前苏联领导人戈尔巴乔夫的接见？看来这个大块头不仅仅是为了个人而战，他还肩负着民族使命。

## 印度瑜伽大师 厌恶杀生的修行僧



## 面临更高挑战 3D化过程艰难

就本次人物3D化的设计，池野大悟说道："虽然3D化后的效果看起来很酷，但我的担忧要多于兴奋。我感到自己在这款作品上担负的责任更大了，有时甚至会让我感到很头疼。我也参加了3D化的开发工作，我的职责类似于艺术指导。"



↑在《街霸3》推出的时候，就有很多人建议加入桑吉尔夫，没能如愿肯定有不少人耿耿于怀。这次桑吉尔夫终于回来了，大家尽情欣赏他的英姿吧。



↑这种革命性的3D化视觉效果，让达尔锡姆在伸长手臂时表现出一种独特的效果，画面充满魄力。

## 创造全新的经典作品



→达尔锡姆的攻击实在太阴险了，连布兰卡也惊异于这种超乎常人的奇特能力。

【达尔锡姆】达尔锡姆是个修炼瑜伽的大师，身体已经柔软到可以随意拉伸的地步，这在现实中是不可能实现的。外表冷酷的他其实内心非常善良，外出战斗也只不过是为了让贫穷的村民免受苦难而已。



## 王者的足迹
## 格斗游戏天尊成长史
## 曾经的辉煌与霸气 永恒的街头霸王

# 风雨历程今回首 20周年 格斗路漫漫 再新篇

人头攒动的纽约街头，一黑一白两位拳手全神贯注的盯着对方，随着背景音乐节奏的逐渐加快，猛然，白人挥出右拳，如闪电一般将对手击倒！镜头慢慢向上推移，白人拳手背后的那栋摩天大楼开始进入人们的视野，大楼顶端有一个巨型的广告牌，上面是两行醒目的大字——“STREET FIGHTER”！

这是被无数玩家永远铭记于心的一段场面，这也是著名格斗游戏《街头霸王》2代的开场动画，虽然时间已经过去了将近二十年，不过相信没有任何一位从那个时代过来的玩家朋友们会忘记这个场面以及那些熟悉的曲子。

从1988年第一部《街头霸王》发售至今，街霸系列已经陪伴我们度过了20个春秋。《街头霸王》，不仅仅是2D格斗游戏的始祖、不仅仅是奠定了CAPCOM格斗游戏天尊的地位，它让格斗游戏成为了街机厅中绝对的主流，它带领无数玩家在格斗游戏的殿堂之中接受洗礼，那是一个让所有玩家都热血沸腾的年代！

**从初创时的青涩**
**到成为格斗游戏的宗主**
**如今王者再度归来——**

街霸 历史

## 街霸历代作品编年史

**■街头霸王** 1987年发售的街机格斗游戏，是全系列的开山之作。

**■街头霸王Ⅱ** 1991年3月在CAPCOM最新开发的16位街机主版CPS上制作，可以使用隆与肯以及其他六位角色进行游戏，当打倒其他七个对手后还会出现四天王对玩家进行挑战本。俗称的“8人街霸”。

**■街头霸王Ⅱ CE** 本作可以使用能力得到调整后的四天王—M·拜森、巴洛克、沙盖特及警察维加。俗称的“12人街霸”。

**■街头霸王2加强版** 1992年12月发售，该版本基于DASH版，变化不是很大，隆、肯、春丽增加了新的必杀技。

**■超级街头霸王2-新的挑战者** 1993年10月发售，除了增加了四位新人物—龙、嘉米、迪杰和T·霍克外，在速度和画面上都比以前的版本有了很大的提高，原有角色也增加了新招数。

**■超级街头霸王2 加强版** 1994年3月《街头霸王2》的最终版本发售，在街霸系列中首次加入了超必杀系统，还有隐藏BOSS豪鬼。

**■少年街霸** 1995年3月发售，游戏的目标是回归系列的原点。游戏中加入了防御反击与三段超必杀系统，画面风格也又原来的写实转变为卡通风格。

**■少年街霸2** 1996年3月发售，该版本中将登场人物从前作的10+3（隐藏）人增加到了18+8（隐藏），创造了当时街霸系列角色之最。除了继承和改良前作的系统外还加入原创必杀系统。

**■少年街霸3** 1998年7月发售，游戏登场角色达到了31名之多。在战斗系统上可以选择不同模式是本作最大的特点。

**■街头霸王Ⅲ** 1997年5月发售，在新机版CPS3上制作，游戏除了保留隆与肯外替换了全部角色，第一男主角也由隆变为了美国壮汉阿力克斯。

**■街头霸王Ⅲ** 二度冲击 1997年10月发售，大巨人HUGO与吉尔的兄弟URIAN以及隐藏人物豪鬼登场。SUPER ART的选择变成了每回合一次。

**■街头霸王Ⅲ** 三度冲击 1999年3月发售，新增五名角色，本作堪称系列最为经典的一作。

**■街头霸王EX** 1996年12月发售，本作尽管人物采用多边形进行描绘，基本操作系统依然来自街头霸王2，可以说是一款3D画面2D操作的游戏。

**■街头霸王EX PLUS** 1997年发售，本版对游戏的平衡性进行了调整，但画面和系统仍旧不尽人意。

**■街头霸王EX2** 1998年5月发售，在画面和系统方面进行了较大幅度的变更，增加了一些新人物，并且加入了类似原创必杀技的EXCEL系统。

**■街头霸王EX2 PLUS** 1998年发售，是《街头霸王EX2》的增强版，实则没有多大变化。

**■街头霸王EX3** 2000年3月发售，画面方得到了极大的提升，双人混战得以实现。

**■X-MEN对街霸** 1996年发售，是CAPCOM推出的第一款乱斗（VS）系列游戏。X-MAN与街霸双方各有8位角色登场，游戏以两人搭档形式进行战斗，可以任意转换角色，不在场上的角色可以回复体力。

**■漫画英雄对街头霸王** 1997年发售，对手由X-MAN扩大到美国漫画英雄，双方初始角色也增加到9人对9人，系统方面继承了前作。

**■漫画英雄对CAPCOM** 1998年发售，由于是“对CAPCOM”，所以街霸方面登场角色只剩下了3名初始角色可供选择。

**■漫画英雄对CAPCOM2** 2002年发售，本作可选游戏人物方面达到了史无前例的48人。游戏采用3对3的战斗方式，在游戏当中可以任意切换角色。

**■CAPCOM对SNK千年之战2000** 由于同时可以使用CAPCOM与SNK两个公司的游戏角色，所以人气还是很高的，不过在这个版本CAPCOM角色明显占优势。

**■CAPCOM对SNK千年之战2000 PRO** 2001年在前作的基础上加了东丈和丹，判定和系统等许多方面做了调整，前作的隐藏人物娜可露露、豪鬼、莫莉卡三人可直接使用。

**■CAPCOM对SNK2千年之战2001** 本作在画面效果和华丽程度远超前作，在三大主机上都有推出，也是目前流传程度最广的CVS2。在本作中SNK角色的连续技与必杀技得到了恢复，角色平衡性得到了明显改善。

**■SNK VS CAPCOM CHAS** 2003年由SNK负责制作的版本，采用NG16位基板，画面方面无法与《CAPCOM对SNK》相比，但在游戏性方面似乎还是本作更胜一酬。总体来说本作中SNK方面的角色比CAPCOM要强。

**■街头霸王对战方块** 1996年推出的以Q版角色进行方块对战的作品，游戏中有大量街霸角色登场，每个角色都有符合其特性的攻击方式。

**■口袋战士** 1997年CAPCOM以《街霸对战方块》中的角色为主角进行格斗的一款另类搞笑作品。游戏加入了收集宝石提升必杀技和使用道具攻击对手的系统，此外火引丹的父亲火引强也是第一次在游戏中登场。

**■街头霸王电影版** 1995年以尚格·云顿主演的《街头霸王电影版》为蓝本制作的真人影象扫描游戏。真人格斗的局限性使得本作的操作感极为糟糕，人物形象设计也距离原作甚远。

**■街头霸王15年纪念版** 2003年12月18日在PS2上发售，一共收录了《街头霸王2》5个版本的角色，并且可以使用不同版本的角色进行对战。

**■CAPCOM FIGHTING JAM** 2004年发售，采用CAPCOM传统的2D格斗系统，以CAPCOM格斗游戏标准的六键设定为基础采用2对2的对战模式。这款乱斗型游戏中收录了5款CAPCOM经典格斗游戏的重要角色，每位角色的招式系统都忠于其原作，还有原创人物有单独的系统。

## 注目1 伟大萌芽的诞生



1987年8月，在日本的街机厅中出现了一种二人对战的游戏，这款作品与早年的《功夫》相比有了很大的飞跃，这就是CAPCOM推出的街机格斗游戏——《街头霸王》。不过本作虽然是格斗游戏，但实际上玩家可以选择的角色只有两名：1P的RYU（隆）和2P的KEN（肯）。根据背景设定，两位主角隆和肯都是空手道顶极高手，他们共同参加了世界武术大赛，通过与来自世界各地的九大高手一决雌雄后，隆凭借空手道最强奥义“升龙拳”将拥有格斗帝王之称号的泰拳王SAGAT（沙盖特）击倒，并在他胸前流下了长长的伤疤，赢得胜利的隆则踏上了挑战更强者的道路。

由于当时使用的还是8位机的主板，受硬件机能限制，这款街霸系列的开山作品在今天看来十分粗糙，对战只能在隆和肯之间进行，人物造型缺乏美感，动作生硬。背景音乐一般，甚至让人感觉刺耳，而且由于技术的局限性，当时还很难做到编写一个程序来辨认快速激烈的摇杆动作，再加上缺少流畅的控制方案，这就使得对于一款格斗游戏来说至关重要的手感在本作的表现上相当一般，必杀技的出招更是相当困难。

尽管这款初代作品有着诸多缺点，但许多格斗游戏的基本概念却是由它所确立起来的，例如必杀技、八方向操作、轻重拳、防御、体力槽和时间限制等，特别是必杀技的设定在当年绝对是一个创举，发动方法非常复杂，不过威力也是极大，三个波动拳足以KO对手，升龙拳更是能将对手一击毙命！

另外，游戏中的角色性格鲜明，忍者、拳击手、中国功夫、泰拳师等等，都是能让玩家印象很深的人物。对当时的中国玩家而言，并不会刻意去注意各角色的名字，而是喜欢以各种绰号来给角色命名：和尚、小棍（EAGLE）、螳螂拳（元）、甚至还有“霍元甲他爹”……例如初代中那个擅长扔手里剑的日本忍者，他惯用的“隐术”，是消失后从屏幕另一端出现。后来在少年街霸中的印度达尔锡和维加的转移术、豪鬼的阿修罗闪空，都是将这种概念进化后的产物。

尽管这款初代作品在技术和操作上有着众多不足，但是这些详细、真实的设定，却为以后的格斗游戏打下良好的基础。《街头霸王》在概念上已经完全符合一款优秀格斗游戏的的要求，欠缺的，只是硬件上的进化。

## 注目2 经典之作横空出世

距离初代作品发售的3年半之后，也就是在1991年3月，《街头霸王Ⅱ》横空出世！由于此时的16位CPS机板已经逐步进入了硬件成熟期，在画面色彩和背景卷轴方面都比87年有了很大的进步，特别是在音乐和人语方面更是拥有了突破性的提高，本作更是在此基础上以64Mb的超大容量使游戏影音表现上趋于完美。剧情方面继承了前作的世界观，故事发生在1代中隆击倒沙盖特的3年后，“Street Fighter”比武大会再度召开，作为上届冠军得主的隆也应邀参加了比赛，与上次一样隆将面对包括自己师弟肯在内7位高手的挑战，之后还能和神秘而强大的“四大天王”一决胜负。




《街头霸王2》可以说是第一款强调人人之间进行对战的格斗游戏。由于可选角色的大量增加，就使得玩家们在角色的选择性上有了极大的提高，尽管当时的主流仍然是隆和肯，但是春丽、古烈的人气也是相当之高，几乎每个角色都有不小的拥护群，尽可能多的兼修其他角色也是一大潮流，或许正是由于这个原因，才使得街霸2的超高人气能够历经多年而不衰。

可选角色的增加必然导致角色平衡性对这个强调人人间格斗游戏来说至关重要的问题，现在看来，本作在这个方面还是存在较大问题的。特别是美国大兵古烈的能力近乎高到了无赖的地步，比如历次比赛中冠军都由古烈夺得。另外还有某些人物特有的BUG，例如古烈的“无影摔”，有些恶性BUG还会引起死机。



系统方面，本作制定出了一套近乎完美的格斗游戏规则：如目押技、硬直连技、逆向判定、摔投技、三段防御、以及指令系和蓄力系、打击系和投技系的区分等等，这些设定后来被无数格斗作品引用。另外由冈本吉起领导的工作小组成功地解决了输入的缓冲和中断问题，摇杆加按钮的扫描程序能够随时监测玩家所控制角色的位置和活动状态，新的控制机制迅速的感应到特定类型的动作，各种必杀技也能够轻易的使出，从而使本作具备了极佳的手感。

其实对于绝大多数的格斗游戏玩家而言，真正认识街霸、了解格斗游戏，都正是从本作开始的，当时国内的街机厅中，几乎清一色的都是街霸2的机台。而去街霸2的影响远远不止游戏方面，现实生活中的虚多玩家也开始模仿游戏中人物的形象和举动，其他像是漫画、动画片、盒式磁带、小说、电影、原声CD、玩具等周边产品也大量涌现，甚至连当时的香港电影中也多次出现过相关题材的作品。

## 注目3 辉煌光彩的延续

街霸2的巨大成功让其他厂商看到了潜藏的商机，众多游戏公司都开始加紧开发自己的格斗游戏，CAPCOM自然不会容忍别人轻易地从自己嘴里分一杯羹，于是，继街霸2之后，又接着开发了几部相关的衍生版本。

其中最有名的就是1992年发售的《街头霸王Ⅱ CE》了，俗称“12人版街霸”，原来的四大天王沙盖特、M・拜森、巴洛克、维加成为可选人物，除此之外，在对战的时候玩家可以选择同一个角色，通过衣服的颜色加以区分。

同年，CAPCOM又推出了《街头霸王Ⅱ TURBO》，也就是俗称的“街头霸王2加速版”，在当时是流畅性和和平衡性均属一流的作品。




1994年《超级街头霸王Ⅱ》诞生，俗称“超级街霸2”或“16人街霸”，由于采用了当时最新的CPS2基板，令游戏画面和音乐都提高不少。本作加入四位新角色：香港的FEILONG（飞龙）、失忆的英国女特工CAMMY（嘉米）、酷爱音乐的DEE JAY（迪杰），以及印第安雄鹰T・HAWK（飞鹰）。

除了以上这些作品之外，实际上当时还出现过许多其他版本的街霸2，包括各种美/日版、A/B修正版等等，足有十几个，不过这些作品之间的差别实际上都很小。其他比较有名的就是俗称“降龙”的民间修改版本了，一个升龙拳上去，还能伴随着发出满屏的波动拳，绝对就是一招必死，往往99秒一局的比赛，实际上98秒就已经分出胜负了……

同样是在1994年，也就是《超级街头霸王Ⅱ》推出后不久，CAPCOM就推出了《超级街头霸王2加速版》。本统方面引入了受身、中段技、超必杀技、空中连击等全新系统，使对战的战术策略以及乐趣等方面都有了质的提高。连续技的奖励系统使爽快感大为增强，尤其是超必杀的发动，不论是威力还是画面带来的感觉刺激都极为出色，在炫丽的金光里终结对手成为众多格斗游戏爱好者追求的目标。

在本作中首次出现了隐藏角色——RYU的师叔、极限流的叛逆者GOUKI（豪鬼），玩家可以通过秘技选取普通版的豪鬼，而对电脑战的最后BOSS则是加强了的真・豪鬼，这个超强的对手当时成为了无数街霸爱好者的最爱。

从91年到94年，这3年多的时间里，《街头霸王Ⅱ》以及随后衍生出来的众多作品一直占据着格斗游戏王者的地位，不过，尽管这些作品在街机厅中的吃币率依然很高，但是敏感的CAPCOM已经发现：随着《VF战士》和《铁拳》这类全新的3D格斗游戏的出现，街霸系列头上的光环正逐渐暗淡下来，仅仅再像以前那样通过每半年一次的升级，已经满足不了玩家们的要求了。毕竟，尽管每一次的升级都会加入不少新要素，但其整体架构仍然摆脱不了《街头霸王Ⅱ》的影子，大家渴望看到革命性的新作出现，那么，CAPCOM能完成这一任务吗？



## 注目4 少年战士们的格斗

街霸系列需要新的血液，然而95年公布的系列新作却并非人们之前预想中的《街头霸王Ⅲ》，而是出乎大家意料的《少年街霸》。ZERO的时代背景设定在《街头霸王》的1代和2代之间，并对两代之间的剧情进行了较为完整的补充。

本作画风也一改以往的写实风格，变成了完全的卡通化。系统方面，超必杀技被发扬光大，每个人的超必杀都不止一种，而且超杀气槽也改为三段。系统中还增加了反击技（ZERO COUNTER）、超级目押技和空中防御等。操作感仍然非常出色，还增加了两个玩家使用RYU和KEN联手挑战VEGA的2对1模式。



《少年街霸》的反响却不尽如人意，最大的批评就是角色数量的大幅减少，从前作《超级街头霸王2加速版》的17人到本作的10人，如此明显的削减，再加上同时期其他格斗游戏日渐增加的可选人数，自然使得玩家对此十分不满。

1996年，《少年街霸Ⅱ》发售。虽然同为CPS2基板上的作品，但本作的质量与前作相比，有了大幅提高。吸取了前作的经验，本作可选用的角色增加到了18名，除桑吉尔夫、达尔锡、GEN等角色回归外，又加入了追随RYU的格斗少女春日野樱和《快打旋风》中的铁血军人罗兰多，豪鬼也正式成为可选角色，而史上最弱的隐藏角色、恶搞男DAN也成为了一个经典人物。

系统方面，最大的特色是原创连技（OC）的设定，就是在可使用超必技的时候，正是OC系统的引入，使得以往那些实力比较弱的角色也能发挥出更强的战斗力，角色间的平衡性得到进一步改进。5个月后，强化版的《少年街霸Ⅱ ALPHA》发售，人物平衡做了很大调整，并且加入了锦标赛和TEAM作战模式。

1998年7月，《少年街霸Ⅲ》隆重登场。本作的可选角色达到空前的35人，系统方面也发生了极大的变动。包括投技的改变、受身的强化、防御崩坏的引入、反击的变化、ISM模式的加入等等，让本作有一种脱胎换骨般的感觉。少年街霸的时代，在《少年街霸Ⅲ》中达到了前所未有的顶点，也在此结束。

## 注目5 3D的街霸



尽管街霸系列一直作为2D格斗游戏王者的身份而存在，但是系列诞生后的这20年中，CAPCOM也有过将其3D化的尝试。

1996年的《街头霸王EX》是ARIKI从卡普空得到版权后制作的，对应PS互换基板。本作所有的操作方式都和原来的《街头霸王》相同，实际上只是一个打着“3D格斗游戏”幌子的准2D格斗游戏。四个月后，强化版的《街头霸王EX PLUS》登场，追加新角色，前作中的一些隐藏角色也变为可选。不久后又推出了一款《街头霸王EX PLUS ALPHA》，不过没有什么实质性改变。

1998年的《街头霸王EX2》仍然由ARIKI制作，本作采用了NAMCO的SYSTEM 12基板，这就使得游戏画面有了明显的提高。怪兽布兰卡和铁面巴洛克再次登场，系统方面加入了类似OC系统的“EXCEL”系统，还有可以在任何地面普通技后cancel等全新设定。1999年，再次推出《街头霸王EX2 PLUS》，追加新角色和强化了EXCEL技。

2000年3月4日，《街头霸王EX3》正式发售。本作可选角色达到26名，该系列特色的连续技在本作中得到超级强化，在协作模式中玩家还可以进行2对2的四人大战。3D化的EX系列虽然并非CAPCOM的本身作品，在严谨性上也无法和正统系列相比，但在游戏性方面却颇有新意，也为其赢得了不少的支持者。

## 注目6 华丽的超级大乱斗

记得当年，当CAPCOM和SNK宣布将集结两社旗下的著名角色，联合推出一款“梦幻格斗”大作的时候，玩家们所受到的冲击之大：这两个在2D格斗游戏方面都有着极高造诣的厂商竟然会联手，实在是大大出乎人们的意料。

2000年8月，《CAPCOM VS. SNK –MILLENNIUM FIGHT 2000》正式发售，本作集合了《街头霸王》和《格斗之王》里的三十多名角色，由二社各自的御用画师森气楼和西村绢交换绘制角色。系统方面，战斗模式分为SNK和卡普空两种，还保留了《街头霸王Ⅲ》中的快进、疾退、大跳等基本系统。本作在2001年5月推出了PRO版，增加了丹和东丈两个新人物，系统方面无明显变动。不过，尽管在人气和期待上有着极高的指数，然而将这两个风格相差甚大的经典格斗系列糅合在一起，不论在风格还是平衡性上都不如人意。

2001年8月，续作《CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001》发售。CVS2的人物大幅增加，系统也成熟许多，选人时有六种可选模式，分别是C、A、P、S、N、K。尽管在角色平衡性上仍然存在较明显的问题（这似乎是不可避免的），好在丰富的人物和设定还是在一定程度上弥补了这一不足。

## 注目7 崛起，全新的开始

1997年，CAPCOM终于推出了人们期待已久的系列正统续作——《街头霸王Ⅲ·新一代》（New Generation）。本作使用了最新的CPS3基板，该基板由于搭载了CD-ROM，所以容量大增，而且内存容量达到97MB。正是靠着CPS3这块强大的基板，华丽的画面、超大人物的比例、秒间60桢的流畅动作、缩放机能等等都在3代中得到了实现！

本作的角色方面有11人，过去的人物中只保留了隆和肯，取而代之的是九个全新人物，YUN（阴）和YANG（阳）在同一个选人方块中，分别按拳或脚键选择，主角则变成了来自美国的摔角手ALEX（阿列克斯），最终BOSS是首次登场的GILL（吉尔）。角色方面的大换血和系统的变化，一度使许多人大为不满，不过本作最终用它的表现赢得了大家的喜爱。

系统方面，眩晕槽可以说是《街头霸王Ⅲ》系列的一大特色，而选择人物时也只能在三种超必杀中选一个，不同的超必杀效果、威力、性能大大不同，所需气量和可以积蓄的数量也不同。最受玩家喜爱的就是BLOCK系统的引入了，这一系统使得对战中的不确定性大为增长，通过BLOCK发动强力反击一举逆转胜负的精彩对局数不胜数。除此之外还有限定连续技（Target Combo）系统和超级取消（Super Cancle）的引入。

同年秋天，第二作《街头霸王Ⅲ·二度冲击》（Gaint Attack）正式发售。二度冲击在前作的基础上又增加两名新的角色：HUGO和URIEN，YANG和YUN也作为两个不同的角色独立出来，豪鬼和真豪鬼更是作为隐藏人物和隐藏BOSS登场。系统方面引入了EX技，一般来讲，EX必杀技是本身必杀技的多HIT版，但不是所有必杀都有EX版。另外连续技系统有所改进，旧角色引入了大量的新必杀技、新的TC等等。



## 注目8 巅峰对决，三度冲击！

1999年，《街头霸王Ⅲ·三度冲击（Fight For The Future）》正式发售，作为《街头霸王Ⅲ》系列的最终作，达到了前所未有的高度！全部角色的大头像和全部场景都被重新绘制，超必杀发动时会出现魄力十足的大特写。游戏中的场景在意境方面的表现也堪称完美。

本作在人物方面加入了5名新角色，豪鬼作为可选角色登场，春丽也终于在玩家们的期待之中回归。系统方面，CAPCOM对角色的技巧作了大量的修正和调整，去除了一些不合理的旧技巧，增加了很多新技巧，包括几乎全部普通技、特殊技、必杀技、TC、超必杀的动作、性能与判定，使得整个游戏的平衡度达到了无可比拟的完美程度。“三度冲击”对“确认”的要求非常之高，可以说是对玩家反应、操作水平及距离掌握的综合考验。此外还有蓄力系人物专用的“分段集气”、“集气8FRAME内有效”要素，以及让对手割地又赔款的HIT STO等等。

BLOCK可以说是本作最为核心的系统，而且本作新增的连续BLOCK对手多HIT攻击的红色BLOCK不论是在视觉欣赏性上还是对战实用性上都极为突出。由于想要达成完美的BLOCK在实战中非常困难，所以人们预想中的“BLOCK系统会影响游戏平衡性”的担心并没有成真。该系统可以说说是集反应、心理、习惯之大成！“三度冲击”如此杰出的品质，使得其在发售多年后仍然是众多2D格斗游戏爱好者们的首选作品。



## 注目9 期盼，十年的寄托

在沉寂了将近十年之后，就当玩家们以为《街头霸王》这一伟大的2D游戏至尊将就此总结的时候，CAPCOM宣布，正统续作《街头霸王Ⅳ》正在开发之中！

不得不说，如今的游戏业界，格斗游戏正在不断的走着下坡路，曾经一度可以与街霸比肩的KOF系列早已沦落，即便是VF、铁拳这样代表潮流的著名3D格斗游戏系列，似乎也很难再有更大的突破。CAPCOM在此时宣布《街头霸王Ⅳ》的开发消息，对于喜爱格斗游戏、特别是2D格斗游戏的玩家朋友们而言无疑是一份巨礼，不过也让喜爱它的玩家们心里有着一丝忧虑：《街头霸王Ⅳ》能重现街霸当年的辉煌吗？



最终结果如何我们还不得而知，但我们都明白，《街头霸王Ⅳ》承载着人们长达十年的寄托。你对格斗有爱吗？你对街霸有爱吗？如果答案是肯定的话，那么请你拿出摇杆或是手柄，ROUND 1，READY——GO！！



# 光环下的斗士们
## ——记从初代至今的高人气角色

本次担任《街霸4》人设工作的是池野大悟，他曾为《鬼武者》和《恶魔猎人》等游戏担任过人设创作，其潇洒狂放的风格一定给玩家们留下了深刻印象。本次为《街霸4》绘制角色后，3D化并带有水墨风格的设定一下子就引起了人们的关注。而至于他个人对《街霸》的感情，则是源于2代中隆的结局。他曾对记者说："隆通关后虽然获得了冠军，但并没有参加庆祝对吧？那是因为隆视名利如粪土，他真正重视的是挑战过程本身，因此隆最终并没有露面就已经踏上了新的旅程。我在现实中也遇到了一个像隆一样的人。他在一次空手道大会上获得了优胜，但最后颁奖时大家却发现他竟然没有出现。你知道吗，最后我发现他是受了隆轻功名重历练精神的感染而故意放弃领奖的，因为他把隆看作是心目中的英雄。如果我设计的作品能够让一款游戏在现实世界中如此地感动和激励他人，那无疑将是我作为画师的最大成功。"

据池野大悟表示，本次为《街霸4》设计人物的关键就是保持原始风格。因为这些角色已经非常具有代表性，显然不能对他们进行过多不必要的修改。对于《街霸4》，池野大悟这次的目标是从《街霸2》中寻找灵感。《街霸2》在全球范围内都享有盛誉，因此在新作中保持原始艺术和设计风格的统一性就显得格外重要。为此池野进行了深入的研究并查看了大量的设定资料，以确保所设计的这些角色能够保持一贯特色。谈到重新设计或改造的问题，在新《街霸4》中，角色设计和艺术风格实际上并不像游戏本身由2D跨入3D那样会发生太多显著变化。如果一切顺利，3D化的角色将比2D时代更具有吸引力，让这些已经颇具人气的角色形象比以前更加鲜活和饱满。从表面上来看，或许你会觉得这种设计有些朴素而且区别不是很明显，但朴素并不意味着简单。这种设计本身从深层次突显了角色的本质特征，这才是让他们区别于其他角色的最根本的要素。



### 小野义德
#### Yoshinori Ono



时任Capcom游戏开发统筹本部网络开发部长，隶属于Capcom现任常务执行懂事兼开发统筹本部负责人稻船敬二麾下。小野坚信这个有着传奇色彩的格斗游戏系列不应该就此终结。经过反复地论证与研究，小野终于在2005年成功说服了自己的上司，掌管Capcom游戏开发事务的稻船敬二为《街霸4》的开发亮出绿灯。这才有了玩家们现在所[illegible]的《街霸IV》以及这个传奇系列的延续。

### 池野大悟
#### Daigo Ikeno

近年来在电视游戏业颇为活跃，曾为《鬼武者》、《恶魔猎人》和《街霸》系列多款游戏担当过人设及封面设计。如今担任Capcom十年铸剑倾力打造的格斗游戏《街霸4》的御用画师。本次《街霸4》的3D化风格非常受到关注，池野大悟表示："我尽可能地不在作品中搀杂我个人的喜好，因此与其说是我的设计风格被3D化，不如说是《街霸》的设计风格被3D化更贴切一些。理论上来说，我希望能够在保持个人潜在特色的同时，保证设计本身能够反映出《街霸》系列一贯以来的风格"。

## 街霸群英谱

**从最初的默默无闻到如今的名镇天下**
**街霸全个性角色成就格斗游戏史上的不朽传奇**




隆是一个不断挑战自我极限的格斗家，居无定所，也没有正当职业，他的存在似乎就是为了修炼。他每年固定要做的一件事就是到朱雀城给师父豪拳扫墓。隆不固定于某个流派，而是集合了空手、跆拳道等格斗技的独特格斗流派。在师傅豪拳的指导下，领悟了类似气功的"波动拳"、拥有强大杀伤力的"升龙拳"和"龙卷旋风脚"。豪拳死后，他在提高基本能力的同时，更在原有功夫的基础上派生出"真空波动拳"、"真升龙拳"等必杀绝技。。




肯是美国MASTER家族的贵公子，和隆同在豪拳门下修行。别看肯出自豪门，但在修行上非常刻苦，在世界格斗锦标赛等众多格斗大会上都有优胜的经历。因为同是豪拳的徒弟，所以他的格斗技能和隆十分相似，但因为偏重不同，肯的招数比隆要稍微狂野一点儿。从某日耳闻隆将泰拳帝王沙盖特打倒的传闻后，已经成为全美格斗王的肯决定要进一步磨练自己，成为不输给隆的格斗家。肯和隆是初代可以使用的仅有角色，而且那时候他们初了外貌没有任何区别。




人称泰拳的帝王，曾作为无败的帝王君临天下，但当时还名不见经传的隆使其初次尝了败北的滋味。之后沙盖特隐藏行踪，在远离尘世的地方继续着修行，胸前的伤疤成为了督促他的莫大动力。独眼是沙盖特的最大特征，而据说他的眼睛是被丹的父亲打瞎的。后来，沙盖特经过刻苦修炼，将升龙拳改良而成猛虎升天斩，还有受到断空脚启发修得的猛虎冲击。初代的沙盖特是以BOSS的姿态登场的，后来似乎他还是难以突破能力的瓶颈，居于维加等人之下。




春丽是ICPO（国际经常机构）的特别搜查官。为了找寻在犯罪搜查中失踪的父亲，18岁便成为刑警。春丽是2代中唯一的女性，会使用中国拳法和格斗术，而且在国际射击大赛中获得第六名。春丽的武功为父亲亲自传授，她自己还融入了各种拳法，并磨练出纯熟的腿技，如百裂脚和凤翼扇都是她的招牌格斗术。既然使用的是中国功夫，那么"气功"也是不可缺少的要素，于是在16人街霸之后，春丽也有了类似于波动拳的武功，只可惜她似乎内力不佳，发射距离有限。



## 豪鬼 GOUKI

操纵杀意之波动的格斗家，其身份是隆和肯的师叔，也就是豪拳的亲弟弟。他和哥哥一起在师父轰铁的门下习武，因为太过于最求强大，以杀意之波动杀害了师父后独自修行。豪鬼的招数和隆、肯类似，却有着极高的性能，特别是他的绝技"瞬狱杀"更是令对手闻风丧胆。



## 布兰卡 BLANKA

布兰卡的本名是吉米，原来是个白人，十岁时遭遇飞机失事而幸存于巴西的丛林地带，于是渐渐成为"野人"。因长期与世隔绝所以不会说话，甚至皮肤也变为绿色，只有半截裤子是其作为人类留下的唯一证明。他没有什么格斗流派，每一招都是野性十足，甚至还咬人。



## 达尔锡姆 DAHLSIM

修炼瑜伽的印度修行僧。将脂肪消除至极限，能够自由伸缩身体令其非常适合原距离攻击。另外他还可以借用火神阿古尼的力量放出的火焰攻击，使其在牵制对手方面更加容易。达尔锡姆生性善良，参加格斗比赛的目的仅仅是为了拯救受着贫穷和疾病之苦困扰的村民。



## 本田 E.HONDA

体形壮硕的相扑力士，其实力被称为是相扑界最强，而其艺名是"张出大关"。他对练习特别热心，对弟子的要求也很严格。除了格斗，他最喜欢火锅和洗澡。本田虽是相扑手，但轻盈的动作却令人印象深刻，从远距离飞行的"头槌"可以看出他有着异乎常人的爆发力。



## 古烈 GUILE

古烈是美国空军少校，和失踪的纳什是战友也是挚友。这里比较有意思的设定是，他的妻子尤利亚是肯的妻子依来莎的姐姐，而女儿克里丝和达尔锡姆的儿子达达是笔友等等。古烈的手刀和脚刀是他的看家本领，招数虽少但实力不俗，他的目标就是要找出纳什失踪的原因，手刃维加。



## 桑吉尔夫 ZANGIEF

前苏联以及后来的俄罗斯的最强摔角手，因红色衣装和必杀技"螺旋打桩"而得名"赤色旋风"。其在摔角界以无败著称，后来在和隆的对决中也几乎将对方置于死地，而使隆悟到了杀意波动的真髓。由此可见他的强大是与隆肯不相上下的，其实力在所有摔投角色中均属上乘。



## 巴洛克 BALROG

视"美丽才是绝对"为生命的西班牙斗士，对美丽有着异常执着的自恋狂，兼备美丽和强大，不承认物质以外的东西。而且因为有着母亲被父亲杀害的幼年悲惨经历，于是性格上有疯狂的一面。面具和利爪，还有肩头蛇的纹身可以说是他的象征，而他敏捷犀利的攻击则是给人留下更深刻的印象。



## 维加 VEGA

维加是邪恶组织SHADOW的总帅，是个操纵邪恶力量的野心家。他原本不过是一个爱好格斗的青年，但是上升的志向太过于强烈，后来将师父杀害，开始了邪恶的生涯。例如企图征服世界、春丽父亲的失踪，飞鹰父亲的被害、CAMMY等女性的诱拐洗脑，都是SHADOW的恶行。



## 拜森 M.BISON

以惊人的力量而著称的拳击手，SHADOW的四天王之一。虽然有成为拳击冠军的素质,但毫无自控能力的他在比赛中屡次将对手打至半死，于是被赶出拳击界。之后，他作为酒吧和赌场的保镖加入SHADOW，虽然在维加的身边十分风光，但却时时企图打倒维加取而代之。



## 嘉米 CAMMY

从属于SHADOW的精锐部队强化士兵，听从于维加的命令。在执行收集资料的任务途中丧失记忆，之后被英国情报局保护，现在作为特殊部队红色三角洲的一员执行追查维加的任务。嘉米擅长使用柔软的身体和脚部的攻击，且以技巧动作玩弄对手，娇小的身体有着强大的攻击力。



## 迪杰 DEE JAY

被称为南国彗星的年轻踢拳道家。褐色的皮肤加上强壮的身体，有着爽朗的乐天性格，同时也是顶级音乐人，发售的CD全都有达到白金销量的惊人记录。胜利时候摇起沙锤来表现喜悦，性格开朗给人留下深刻印象。其目的就是将格斗和音乐两方面都达到极致，动身到世界各地旅行。



## 飞鹰 T.HAWK

被SHADOW赶出故乡的桑塔福得部落幸存者。有着村里第一战士的头衔，引以为傲的庞大体形更胜桑吉尔夫。不过和其姿态相反，他的性格却十分温和且富有正义感，有着连对动物也不忘尊敬的谦逊。飞鹰的招数以摔投最为强力，而他腾空后的俯冲技则让人惊叹于他的跳跃能力。



## 飞龙 FeiLong

生于香港的电影演员。六岁开始学习功夫，后作为动作演员出道，是倍受瞩目的年轻天才动作明星。后来离开电影界，为了推广飞天流功夫而四处历练，20年后在世界上拥有约300万的弟子。飞龙的人设明显模仿李小龙，其敏捷的身手和令人胆寒的腿技都源于截拳道的武功。



## 阿顿 ADON

阿顿是个坚信着泰拳最强的年轻泰拳手，被沙盖特发现其天赋后在沙盖特的指导下刻苦修行。在沙盖特被隆击败而失踪以后，感到失望的他开始对沙盖特产生了憎恨情绪。阿顿的攻击没有沙盖特那么凶狠，而是以轻快的步伐和锐利的连续技为主体，对胜利的执念之深是他的最大优势。



## 博迪 BIrDIE

博迪原是一名摔跤手，但是因为过于残暴和喜欢使用卑鄙的手法被格斗界驱逐，是个彻头彻尾的恶棍。作为保镖的时候，被邪恶组织SHADOW收买，由此便过着仰仗组织力量肆意施暴的每一天。他的格斗完全像是街头斗殴，只有从威力巨大的摔投技中才可以看出他原来是个摔跤手。



## 纳什 NASH

纳什是美国空军中尉，和古烈是战友的关系。他不但有认真的性格，在知识和经验方面也是军队里数一数二的。虽然他带着副眼镜，但实际上视力没有任何问题，但也许正是书生气浓了一点，所以实力略逊于古烈。后来他在一次独自行动中被维加杀害，也引出了古烈为之报仇的故事。



## 寇迪 CODY

寇迪是个喜欢路见不平拔刀相助的人，曾经从犯罪组织MADGEAR的手中保住了METRO CITY。但自从MADGEAR被破坏以后，他厌倦了平凡的生活，频频挑起暴力事件后入狱。寇迪的格斗流派基本属于自由搏击，但因手铐的限制，于是连扔石头这样的手段也被运用在了战斗中。



## 丹 DAN

丹是生于香港的日本人，本名火引丹，是被沙盖特杀死的火引强的儿子。虽然一看上去像个比较弱智的家伙，但他也曾经在豪拳门下修行。然而后来他被逐出师门，所以只有招数的外型上和隆、肯相似，而其性能则相差甚远。他最大的特征就是有各种挑衅手段，也许算是精神胜利法吧。



## 元 GEN

居住于香港的暗杀拳宗师，暗杀成功率100%，绝不让猎物逃走。被誉为"血斗百战，元无敌"。为了追求只有在"死斗"中才能获得的无上幸福，即使身患疾病也要不断置身于战场中。元的功夫融合了各种中国拳法，并创造了暗杀术"丧流"和"忌流"，阴和阳都是他的孙子。



## 卡瑞琳 KARIN

本名神月卡瑞琳，是世界闻名的神月财阀的千金。她头脑清晰容姿端丽，卷发和大丝巾是他的特征。因为战斗时意识到了劲敌SAKURA，所以在紧身衣以外还穿着定制的制服。她综合了国外的格斗技创造出"神月流格斗技"，其打击和投掷都很擅长，而且反击技也是她较为招牌的技巧。



## 凯 GUY

从战国时代相传而来的武神流的第39代正式继承者。在第38代正式继承者ZEKOU的指导下修行，并使已经形骸化的格斗术武神流作为实战忍术复活了。从前曾与寇迪和哈格市长一起对付犯罪组织MAD GEAR，用迅速的攻击牵制对手，抓住敌人出现破绽的地方给予强力连击。



## 米卡 MIKA

米卡本名七川美华。她是个不折不扣的日本人，然而夸张的服装和美丽的金发却一点也不像日本人。她在中学毕业后，因为崇拜桑吉尔夫，立志成为女子摔角手。后来终于成为原女子摔角手圣战洋子的徒弟，在严格的训练中度过每一天，并最终练出过人的爆发力和柔韧性。



## 罗兰多 ROLENTO

原MAD GEAR成员，精通炸药和枪支的运用。军人至上主义的他，一直身着军服，携带小刀和手榴弹，还有甩棍。他这个人为了达成目标往往不择手段，所以不仅对于手持武器战斗一点也不感到羞耻，连对手无寸铁的对手投手榴弹这样的行为也毫不犹豫，没有正义的理念。



## 罗丝 ROSE

擅长于塔罗牌占卜的意大利美女。其占卜准确率很高，人们把她占卜的舞台称为“神秘之馆”。而且她还能使用有将精神物质化的灵魂力量，以前曾和维加在同一老师门下学习。后来，为了遵从自己的命运和使命，她决计将邪恶力量封印回黑暗当中，于是启程追踪灾难的元凶维加。



## 朱丽 JULI

和朱尼相同，她也是维加手下的强化士兵。因为要执行特别的任务被改造，以大幅度减少寿命为代价提高代谢功能，获得超高的身体机能。因为受到了更强力的洗脑所以她只听从维加一个人的命令进行活动。她并不使用该组织的传统格斗术，而是使用类似嘉米的腿技进行战斗。



## 朱尼 JUNI

和朱丽同是维加的部下，用最新技术经过肉体改造和洗脑后诞生的强化士兵，隶属由12名优秀女性组成的“维加亲卫队”。在经过强力洗脑后，她能正确使用维加反射的姿势，是亲卫队中能力最高的，也是接受特殊命令最多的人。另外她还植入了酷似豪鬼的格斗技能，招数变化莫测。



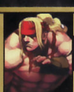
## 春日野樱 SAKURA

人们最常称呼她的就是“樱”，是个活泼的女高中生。某日在上学途中被隆战斗的身影所吸引，立志要与他再次见面。于是，她模仿着隆的样子学习格斗技，将升龙拳和龙卷旋风腿改为自己用的招数，可以看出受隆的影响之大。与丹不同的是，她的模仿丝毫没有减弱威力。



## 苏杜姆 SODOM

身穿盔甲的原MAD GEAR成员。胸口是“死”和“心”混合在一起的文字，毫无疑问有着很强的日本武士道观念。被凯打败之后，因为不服输而奋起，认识到了武士道不仅是武士之心，而是更大的不可捉摸的精神世界。之后为了更深一层理解禅境，日夜研究日本文化，浪迹天涯。



## 阿力克斯 ALEX

住在纽约曼哈顿的青年格斗家，以束着长发的红绸带和强壮的巨大身体为特征。和双亲在少年时代就分离了，现在和父亲的亲友一起生活，平常在训练场里沉默寡言，只是埋头练习。阿力克斯以优越的爆发力和天生的强韧肌肉作为武器，以强力的投掷和打击重创对手，非常强悍。



## 艾莲娜 ELENA

生活在非洲某个小部落酋长的女儿。心胸开阔，遵从父亲的“我们的部落有着战士之血，战斗便是我们部落的文化”的教诲。其格斗技能是根据上了枷锁的的奴隶使用脚战斗而创造出来的“卡波拉”，以修长的腿和天生的弹跳使出的腿技，足以弥补女性无力的弱点，令人眼花缭乱。





## 真琴 MAKOTO

超硬派热血空手少女，作为名门空手道场龙胆馆的千金出身。性格更胜男性，口音也是现在稀有的强硬土佐方言。虽然年轻个子也矮，但是腰间的黑带不是浪得虚名的，空手道有相当强的实力。父亲死后，道场日益衰败，为了重现繁荣，真琴投身到了街头霸王的格斗大赛当中。



## 息吹 IBUKI

在忍者村里住着的女子高中生忍者。从幼儿园便开始修行，但是也崇拜偶像，在学习方面和朋友互相勉励，其内心和普通高中生没有什么差别。有差别的只是作为忍者能熟练执行各种任务。虽然是自由自在的人，但是做事的时候很有决心，是个很认真的女子。特色招式就是暗器。



## 十二 TWELVE

在吉尔的秘密组织中制造出来的，究极的人型杀戮兵器。采用改造尼克罗的方法，并进行强化改良之后制造出来的量产完成型，拥有变幻自如的身体。每次完成任务之后都回到研究所的座仓中，复原受伤的肉体并改写记忆，把一切回复到初期化状态。十二是一个逃脱的幸运儿。



## 阴 YUN

阴是元的大孙子，和弟弟阳一起作为新一代年轻领袖受到信赖，被称为双龙（阴是白龙，阳是青龙）。阴的性格是明朗快活的年轻大将型，虽然直觉的判断力很优秀，但是因为淘气动不动就打架，经常被弟弟劝戒。阴非常善用中国拳法，习惯以怒涛般的连续技痛击对手置于死地。



## 阳 YAN

阴的弟弟，和哥哥一样作为组织的领导人。与哥哥不同的是，他是个性格冷静的参谋型人物，洞察力优秀，能够看清大局，经常暗中支持着不假思索就行动的阴。中国拳法是阳的格斗流派。以其冷静和深刻的洞察力抓住战斗的动向，同样以连续技将对手卷入自己的步伐中进行战斗。



## 尼克罗 NECRO

在俄罗斯某个贫穷村庄长大的年轻人伊利亚为了追求自由和财富来到了大都市，途中被吉尔的秘密组织欺骗实施了DNA改造，代号尼克罗。拥有了超人的柔软性，体内也有了发电能力。后来虽然跟随组织活动。但是其内心从未停止追求真正的自由，并且为了真正的自由而继续着战斗。



## 欧洛 ORO

在亚马逊丛林和动物一起生活的世外高人。除了好像是140岁的日本人之外，详细情况不明。对于物欲的渴望十分淡薄，对于能力的提高方面却十分贪婪，现在已经有数倍于常人的身体素质，但如何消磨时光成了他最大的烦恼。不使用多余力量，释放自然体能的招数就是欧洛的格斗流派。



## Q Q

所有情况不明。唯一与其有关的是，世界上频发的猎奇杀人事件的现场照片里，都有他的身影。Q的身体非常强悍，每一击都有极大杀伤力。其动作虽然不算快，但是面对敌人的攻击却视同儿戏。Q是《街霸》系列中最为神秘的一个角色，不知道以后会不会有机会公开他的身份。



## 雷米 REMY

雷米的身世没什么特别的，就是其幼年时父亲的离家出走给他带来的影响很大。另一方面，唯一深爱他的是他的姐姐，而姐姐死后，雷米将姐姐的遗体冰封起来保存到海底，这些事可以看出其疯狂的一面。雷米的招式类似古烈，不过由于身体瘦弱，所以攻击力和防御力都要差一些。



## 希恩 SEAN

在巴西普通家庭里长大的体育万能青年，在大学期间热衷篮球运动。在格斗大会被肯的格斗英姿所感动，决心成为其弟子。他模仿肯的格斗流派，尽管性能和威力不及师父，但是却能以肯的招数为原型，活用天生的身体弹跳创造出原创的招数，暗藏着经过改良可以变强的素质。



## 雨果 HUGO

出生在德国的农村，离家以后20岁来到美国，原来与罗兰多同属犯罪组织MAD GEAR。他有着超强的怪力，在战斗中不知道失败的滋味，拥有压倒一切的能力。凭借这种力量他加入了职业摔角界。他的经理人波伊岑(前犯罪组织MAD GEAR成员)替头脑简单的HUGO打点琐碎事物。



## 杜德力 DUDLEY

非常喜欢红茶的英国黑人绅士。他父亲作为一个运动员和成功的企业家，在少年时代给了他非常自由的教育。在他大学的时候，父亲的事业失败，他的成长环境发生了巨变。底层的生活让他变得十分坚强。后来他成为了拳击手并且取得了巨大的成功，又重新得到了失去的家产和地位。



## 尤因 URIAN

他是公元前支配阴暗世界的秘密组织总统吉尔的亲弟弟。作为总统继承权候选人之一，他在6岁的时候就接受英才教育。但是由于被认定情绪不稳定，最终他哥哥被选为总统，他只能坐在副总统的位置上。虽然作为副总统身受哥哥的器重，但是心里却充满了屈辱，妄图取而代之。



## 吉尔 GILL

公元前暗中支配阴暗世界的秘密组织的总统，该组织每20年会从经过血统及遗传学调查选拔出来的1024对夫妇的孩子们为候选人，经过一些复杂的程序来进行筛选。该组织的目的就是在2200年将地球改变成他们理想中的社会。吉尔为了能够达成心愿，不断的研究各种格斗术来完善自己。

# 用《街霸4》创造个人绘画的新高峰
# ——池野大悟访谈摘录

**——在绘制这些角色时，有哪些特殊的元素是你希望融入其中的？**

**池野■**我在绘制角色时，总是竭力强调其最与众不同的特性，这也算是我创作时的基本原则。当然，像《街霸4》这样的重要作品也伴随着巨大的挑战，要知道我们正在讨论的这些角色是有着全球范围内的广泛知名度和相当的期待值的。因此我所一直思考的一个问题是，如何让这些角色的形象与游戏的世界观和背景紧密相连。

我在创作时要特别注意让自己始终保持在限定的范围内思考，因为我要尽量避免把过多的个人爱好加入到角色设计中去。虽然工作本身伴随着限制，但其内在领域却有着巨大的可拓展空间。

**——我们从《街霸4》制作人小野先生那里听闻，你比较喜欢大腿粗壮的女性形象，你的这种偏好是否也会体现在游戏中的其他女性形象身上呢？比如嘉米或樱，可能的话，能否解释一下你为何相信这种设计风格会使角色更具吸引力呢？**

**池野■**说实话我没仔细琢磨过这个问题（笑）。我所做的只是尽全力维持游戏最初的人设风格，也就是安田朗的《街霸》原始人设。他在人物设计上的思路非常值得借鉴，因此我尽最大努力希望能够保持这种风格，就是这样。当然，《街霸4》是一款全新的游戏，所以我想在一些小的部分会有些许变化吧。

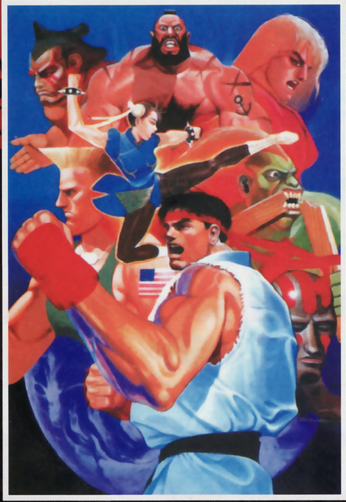
春丽的大腿并非完全是我个人喜好的反应，这就是春丽应有的形象。我当然也没有打算要把游戏里所有的女性角色都搞成粗腿，我的意思是，那些需要强壮外型的角色自然就会有一双粗腿，需要细腿的角色自然也会有适合他们的外型设计。在这里我要说明一点，《街霸4》中登场的所有角色都是战士，他们都很强悍，他们中的大多数人每天要做无数次踢腿或类似的动作，因此很难想象给这些角色加上一双纤细修长的双腿会是个什么样子，那样看起来显然会很古怪。我当然不是想要单纯仿效《街霸3》的人设，我只是在保证系列一贯风格的基础上，将历代作品设定中的精华汇集于一身。

**——我们都非常喜欢你的设计，看起来好像是铅笔画与水彩的融合，你在创作的时候偏爱于使用哪种工具？**

**池野■**实际上我不会只局限于某一种单一的绘图工具，因为我在工作时经常要考虑每种工具各自的局限性和优劣。我认为作为一名画师来说，我必须尽可能多地尝试更多的绘画手法并不断开发和尝试新的工具和技术。

**——你所创作的所有作品中，最令你满意的是哪一个？**

**池野■**说实话，我还不能指着我职业生涯中的哪一幅作品骄傲地宣布："这就是我最棒的作品了"。但我可以这样跟你说，我个人的目标是用《街霸4》的人设来弥补这个空白。这就是我现在努力的方向。



在街霸2中最初登场的8人，没有花哨的打扮、也没有过于夸张的肌肉，蓝色地球背景衬托下的8名格斗家给人的感觉就是硬朗、极其硬朗！看似朴素、实则精神的格斗，这就是CAPCOM带给我们的街霸世界。



四大天王的加入使得12人版街霸”在当时获得了极高的人气，充满力量感的拜森、身法诡异的巴洛克、凶悍的沙盖特、以及极具压迫感的警察维加，即便是作为反面角色，仍然赢得了大量玩家们的喜爱。



ZERO系列的画风一改以往写实的风格，而是变成了完全的卡通化。对于这种改变，玩家之中褒贬不一，有的人认为角色看上去更加帅气了，也有人认为不够硬派。ZERO，就是这样一个风格迥异的街霸系列。





《街霸EX》系列其实并非出自CAPCOM之手，而是由ARIKI从卡普空得到版权后制作的。这一点即便是从海报和人设上也能明显看出其与正统作品的区别来，角色们看上去依然硬朗，却也多了几分诡异。



“三度冲击”，堪称2D格斗游戏的绝对经典。20名个性十足的角色数量虽然在系列中并不算多，但当这些强悍的格斗家们齐聚一堂时仍然给人以无比的气势，画师将街霸格斗的精髓表现的淋漓尽致！

# “展现历代街霸战士矫健身影 格斗王者!!”

毫无疑问，街霸中的角色们早已随着游戏深入人心。细观街霸历代人设和海报，就会发现其与游戏极为切合，街霸的世界，崇尚的是真实而硬朗的格斗，这种街霸独有的韵味也被完全的再现到了海报上。



# 闯关族的家 Vol. 226

● 又是一天？……

□主持/小沛
□插画绘制/小宝
□摄影/小沛收藏

又是一天，输了时间，任生命的流沙漏于指间……

不过是一种慵懒，心已生厌，却还停步流连。
男儿七尺，触手及天，情已淡然，心也淡然。
凡尘俗事任凭添，满了心田……

■轮回初始

今年是鼠年，十二生肖的初始，前一个轮回已经过去了，新的轮回刚刚开始。在游戏界，轮回没有12年那么长，差不多5、6年就是一次主机的更替。在2008年春节前，任天堂的主机全速前进，在家用机和掌机领域都保持了领先的状态。而在春节之后，我们首先看到的将是PSP上的一次反击，而PS3和360也将出现不少的好游戏，硬件厂商们的你争我夺在今年必然有好戏上场，而我们玩家在看热闹的同时自然也会得到实在好处。2008年，大家就偷着乐吧。

■聊聊身边事

鉴于投稿数量众多，大墙已于前两期增加了刊登量。春节过完之后，觉得上班反而成为了一种休闲。因为人一旦闲下来就容易去想一些烦心事，想得越多就越累，而在上班之后，忙忙工作反倒不会去想那么多了。今天接到一个读者的电话，一开口就说要表扬我，弄得我一头雾水。他只想说，闯家由我来主持没有令他失望。这对于我来说绝对是赞许，本来我也没有奢望能够在短期内得到所有人的认可，更何况从没有人能够百分之百受人欢迎。我也不想抛弃自己的风格去迎合任何人，因为在改变原来风格的同时，也会失去喜欢我原来风格的读者，并且尝试新的风格也未必能做好，反而可能连打算讨好的人都不喜欢。我就是我，小沛不是任何人的替代品，也不会被任何人替代。

关于闯家的作用，小沛最近开始思考这个问题了。恕我直言，小沛觉得闯家不应该做成“论坛”，不是大家拿出一些无关紧要的话题来浪费页数，我希望大家能从中“有所得”。大家肯定有这种感受：如果别人的话题你也感兴趣，那么你便会读下去。如果对方仅仅是自说自话地发些感慨，那么这部分内容就会被忽视。作为玩家，大家在生活中肯定会有各种各样的问题，小沛是个过来人，身边也有很多经验丰富的编辑，我们乐于同大家分享自己的经验，让大家的游戏生涯更加精彩。有具体技术问题，大家找龙哥，有了心理上的问题，就找小沛聊聊吧。



**蓍子**

●春节已经过去，但是北京的节日气氛没有完全消散，时不时还能看到人们燃放烟花爆竹的身影。某日晚归，走在离家不远的马路上，看到一位仁兄正堂而皇之地在人行道上用打火机点烟花。由于久居北京，在下也有了点“司空见惯”式的麻痹，当下便想从稍远的地方绕行，可刚迈开步，就听见震耳欲聋一声巨响。在下猛然抬头，看到满天光华灿烂，这才发现被点燃的并不是普通烟花，而是一颗礼花炮。再低头看时，只见这枚礼花的“炮筒”丝毫没有进行固定，就那么随随便便地竖在地上。当时正值入夜时分，街上还不算十分冷清，行人和车辆时有通过。如果礼花筒点燃后意外倒下，无异于土炮一发，危险之极。此时放花的人早已溜进附近的小区不知去向，在下只得原地长叹。如果对此等“悬”事都无自觉，其他人在今后的节庆时恐怕都只能战战兢兢地过日子了。



**小沛：我最近把AIR给通了，真的很感人，现实中我算是很冷血的人了，经历过很多生离死别，磨砺得我早已对感情麻木，这个游戏激发了我久违的眼泪。连我自己也感到很吃惊。日本动漫文化真的是博大精深。算是让我对日本的文化有了一个新的认知。你对AVG游戏感觉怎样？我曾经玩过不少AVG游戏，但是真正能谈得上感觉的还只有这款PSP上的AIR了。**

**PSP版的PES2008已经出了，感觉在这么点的屏幕上玩一个高速运动的游戏简直就是对自己眼睛的折磨。小沛喜欢体育类型的游戏么？**

**推荐个PSP游戏吧，我要无聊死了。最近打算买叉盒360了，不过那要高考以后，屈指算来，也没几个月了。**

**小沛听说你有女友了，看起来你也快成大叔级人物了，好歹我也算北京人，什么时候你结婚要发喜糖呀。**

**原来雪飞的“魔王”并非真正的魔王啊，风林才是真正的魔王。**

**等我高考完回北京时，我请你去KFC哈。乖！**

**——河北沧州 靳昆**

**小沛■**日本文化固然博大，但体现在游戏上却未必可以用精深来形容。好的游戏能体现出制作团队的用心，能够让我们得到充分的精神享受便是它的价值所在，至于你从中感悟到什么，就是仁者见仁了。小沛是个博爱的人，只有不怎么喜欢的单个作品，那是因为个别游戏的质量太差，而不会专门挑什么类型的游戏。基本上，只要是好游戏，小沛都乐于去了解，如果时间允许的话，我就会努力去通关。

想当初GBA上推出WE时，小沛根本没有考虑就买了来玩，那个屏幕的效果更是要命，而且还没有背光，然而小沛依然玩得不亦乐乎。看看现在，玩PSP的玩家多么幸福啊。我喜欢体育游戏，例如《WE》、《Wii Sports》，以及马里奥的运动系列等。

PSP上的游戏还用我推荐吗？等你看到这期闯家的时候《大蛇无双》早已经推出了，这个游戏足够你玩几个月的。还有接下来的《战神》和《怪物猎人P2G》，这些都是杀时间的大作，你还愁没得玩吗？

本来我打算今年10月结婚的，不过2008年结婚的人太多了，恐怕连酒店都很难预定上。所以呢，小沛现在是走一步看一步，啥时候都准备妥了再说吧。

你从哪里觉得风林才是魔王呢？你是没见过雪飞……具体事例我就不说了，省得招来杀身之祸。

我很乖，就等你来请我了！



**小沛你好，请问一下买PS3好还是360好，我拿不准。还有PS3的直读什么时候能出？360真的没有三红了么？**

**——天津 周铁锁**

**小沛■**PS3和360都好！这个回答可是很中肯的，因为它们二者相互都不能替代，各自都有一些独占的好游戏。特别是两者现在的售价差不多，基本上算是稳定下来了，就看你更喜欢哪个上面的游戏。不过，PS3目前的软件都是正版，考虑一下后续的投入问题也是有必要的。

PS3的直读什么时候出，估计除了黑客们，谁也不知道。终归都是地下组织所为，哪里会公布发售日呢？按照以往的规律，等主机的普及量大了，直读之类的产品差不多就快出现了。要知道，生产直读也是需要投入不少本钱的，还要冒很大的风险，要是利润太低的话，谁愿意只是为了造福大众而自己亏本呢。

360的三红是玩家心中永远的痛，据说新的65nm版主机还是会三红，只不过几率稍微低了一点。似乎三红的出现也是看人品，我们单位那台老机器经常长时间运作，而且使用也很频繁，不过从来没有发生过任何问题，真的很难解释。



**请问PS3盗版最新资讯哦。唉，虽说在这不应该提盗版，但有啥办法呢，我们穷呗，买不起正版，只能买A货咯，呵呵！**

**希望PS3早日能被破解，为PS3的广大用户减去经济上的痛苦吧！！！**

**——江苏无锡 高嵩**




**小沛■**上一个读者刚刚问了PS3直读的问题，你的这个问题虽然和前一个有些类似，不过我倒是想从另外的方面来回答一下。

打击盗版之类口号就没必要在这里喊了，即便大家都知道维护正版的意义所在，但就实际情况来说，连美国、日本也没有办法杜绝此类状况的发生。我们中国玩家现在买盗版的现象比较普遍，甚至掌机游戏连盗版的钱都省了，直接下载……的确如你所说，穷是最主要的原因。记得以前认识一朋友，家财颇丰，于是从来不为改机、变砖、破解之类的事所烦恼，所有主机均未改装，所有游戏也都是正版。他的游戏收藏远没有一般玩家那么多，但每个游戏都至少通关一次。我以前也说过，买游戏太容易，就会造成一种变相的浪费，虽然看起来买一张盗版没多少钱，但买了后根本不怎么玩，日积月累后便不是个小数目了。所以，对于自己非常非常喜欢的作品，买个正版是很值的，因为玩的频率高，正版盘对机器的损害也小。而对于只是有点好奇的游戏，建议大家不要盲目购买，实在不行，大家就自己看着办吧……

PS3的盗版早晚会有，就像NGC一样。破解的技术不是最大的难题，就是要看这个主机的普及程度。



**小沛哥，最近班里有位PSP牛人，那哥们儿刚买了台PSP，本机1600，结果半月后降到1500……，现在他很爱惜他的小P，专门买了超贵的牙刷和牙膏，整天下课没事就在那和刷鞋一样刷刷刷……（牛人啊……）沛哥顺便问问，对掌机该用什么样的保养品？（不会是牙膏和牙刷吧？）**

**——山东章丘 张雅南**

**小沛■**看完你的信，小沛当场就喷出一口鲜血！果然是牛人啊！他那台PSP可真够“幸福”的。估计用不了多久，那台PSP的表面就不会再光亮如新了，而是划痕遍布。

清洁PSP最好用眼镜布之类的柔软布料，而且根本不需要任何清洁剂，更不能用质地略为粘稠粗糙的牙膏。PSP表面是比较光亮的，如果用牙刷的话，估计几次之后就会留下明显的印记，这实在是最不可取的清洁方式。

PSP非常好保养，而且也不用经常清洁，只要购买一个柔软的包，不玩的时候记得装好就可以了。



**前日陪家父去某医院看病，在药店取药时忽听见一医生对病人大喊：“先回去吃着试试，没事继续吃，有事送医院！”这句话听了让我觉得毛骨悚然，后悔为什么要到这家医院看病……沛哥，你说现在这社会上，人的责任意识咋就越来越差了呢？**

**——北京 寇达**

**小沛■**想不到闯家里居然有这么“深刻”的问题。

医生说的话好像并没有什么问题，有些病症非常复杂，当伴有多种症状时，通常都会选择先抑制某一种，如果此间又出现其他问题，还要考虑变换治疗方法。看一些较为复杂的病通常不会一次除根的，基本都要观察一段时间来找出真正的病灶。所以，你大可不必因为这一句话来否定医生的医德。当然了，我并不了解当时的情况，起码仅仅根据这一句话是说明不了什么问题的。

责任意识是各行各业都应该遵守的，如果人人都能负起责任，那么社会上的不公正和丑恶就会少很多的。但是，抱怨不能解决问题，人人都能自觉自律才



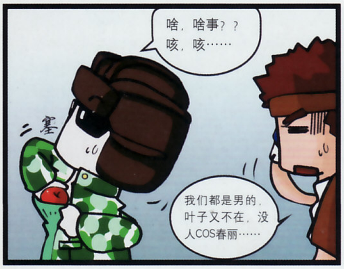
**北斗**

●伯明翰对阿森纳的比赛中，泰勒飞腿铲断席尔瓦的那一幕实在是太过触目惊心，每念及此情景，总觉得自己脚后跟都在发软。

●《越狱》第三季完结了，和《英雄》一样，这一季的《越狱》也只有腰斩后的长度，而且摆明了是要出第四季了，可怜的小苏……

●高达蛋蛋跟到了第20话，随着路人甲们的挨个翘辫子，终于可以不必浪费时间在这些无聊的剧情上了。不过像本作这样纯靠机体性能吃饭的废柴主角在高达史上绝对是前无古人了，最为欣赏的倒是敌对的格拉汉姆爆发时的那句台词——“如今的我，甚至凌驾在阿修罗之上！”

●和小三一起观看了许木木同学的出道作品《盲井》，果然很黄很暴力，推荐喜欢许木木的朋友去找来看看，静下心来，你就会发现这部片子还是蛮“有意义”的。




是根治的方法。等你工作之后保证自己能够不变质，这就是对社会进步的最好贡献了。



**这几天好倒霉啊！MP4丢了，GBA丢了，还丢了一张光明之魂2的卡带，MP3中病毒了，我欲哭无泪，还好可以杀毒，要不然我就自杀了。（我死了，谁还捧你们的场，于是我选择活下来！这种为你们而生的精神，我容易么我！接着擦鼻涕……）**

**——河北大城 饭饭**

**小沛■**倒霉事谁都遇到过，可别想着为谁而活着啊，虽然我知道你是在开玩笑。小沛倒霉的事也不少呢，不过在这里不提了，不开心的事还是忘掉最好。

小沛的女友前不久也丢了手机，本来她还想瞒着我，估计是怕我说她太不小心。结果当天我打电话给她，因为新手机没有储存号码，她接了电话就问我是谁……本来我还挺着急的，可听到电话那头的询问，又忍不住想笑了！



**小沛，你玩《核心危机 最终幻想Ⅶ》了吗？从此游戏发售以来我只玩了5个小时，才打到第六章，游戏多好我就不说了，但这是我入手PSP以来吸引我的第二个RPG游戏，第一个是圣女贞德，小沛认为此游戏怎样？**

**今年3月《战神》就发售了，我想入手Z版，请问要多少钱？会有豪华版吗？**

**上帝保佑我存够钱吧！**

**——江西九江 江航**

**小沛■**那个游戏我玩了几十个小时，所有任务完美！非常优秀！

《最终幻想7 核心危机》是个动作RPG，而《圣女贞德》是个战略模拟游戏，英文缩写是SLG，两者可不是同一类型啊。话说《圣女贞德》我也通了，而且是在魔王极度鄙视的状态下通的，感觉是PSP上数一数二的战略佳作。

《战神》值得收藏一张正版，大概也就350块左右。不过似乎听说这个游戏的流程很短，玩到后来还没过瘾就结束了。大概是受到容量的限制吧，而且听说这个游戏还要逆移植给PS2，看来这个游戏虽短，但内容方面还是非常精彩的。至于豪华版，6月份会推出一款主题PSP，不要错过哦。



**小沛啊……一看到你我就想起一件往事，那是10年前的一天，天上没有月亮，因为是白天。我拿着心爱的GB，拜托同学进化我得意的勇吉拉。怎想这厮没人性，交换一成便拔线跑人！急得我状告了老师，无奈解释半天伊也一头雾水……小沛……你是不是也这么做过？**

**——浙江杭州 钱少文**

**小沛■**看到我你就想起这事儿啦？我的形象真的有那么差吗？

小沛在上大学的时候，曾和朋友联机玩《口袋妖怪 金/银》，交换怪物是一件非常有意思的事，那是8年前的事啦！想想真的很令人怀念。

话说回来，交换的时候就会自动记录，那时候拔线应该没什么问题吧？难道是因为你选错了交换的怪兽，把自己珍爱的宠物给了对方？最搞笑的是，你居然还会去跟老师说？你们老师没有疯掉真是意志太坚强了……难道说他也玩口袋？

最后补充一句：小沛可从来没有这么做过啊。



**因为我太喜欢游戏了，所以每期都买《电软》回家看，但时间一长，发现床头边的桌上已经堆了一大堆的《电软》和《电迷》了，导致我被爸爸骂了几次，所以我很伤心，一面是爸爸的责骂，一面是心爱的《电软》和《电迷》，唉……果然还是“鱼与熊掌，两者不可兼得矣……”**

**——湖南衡阳 付崧**




**小沛■**凡有买杂志习惯的人都有这个困扰，如果房间大还好说，就怕家里空间太小。实在不行，以前的旧书就卖了吧。期数很全且保存良好的话可以放到网上拍卖，小沛的一个同事还想从创刊号开始收集，在网上买好几本书……电软的编辑买电软，汗……期数有缺失且比较旧的话，就只能卖给收废品的了。

或许你会觉得有点舍不得，小沛当初从山东到北京来读书的时候，家里的那些《电软》就被我妈都给处理了，等到假期回家时，发现那些珍藏都不见了，我也着实伤心了好久呢。



# 蔬菜汁

●气温回升了，头发长长了，因为是正月，又不能剪头发，真是难受的很。

●上个礼拜已经可以玩篮球了，终于要到夏天了，这感觉真好，貌似北京是一下儿从冬天蹦到夏天的，这话一点不假，我又可以穿凉鞋了。

●目前暂时还没有什么吸引我的好游戏，所以正在看《1升的眼泪》，不错。

●北京的春天风沙大，所以大家这几天出门一定要把头发扎好。

●今天上班的时候比平时早来了3个小时，结果看到的是一番平时看不到的场面。5点多，路灯还亮着，安贞桥下已经有一片人在分报纸了，我路过他们的时候听了一耳朵，大部分都是外地的同志们，真能吃苦，真的，我觉得有时候觉得工作没劲的时候，应该想想人家是怎么对待工作的，就会有动力了吧。此致，敬礼。

*小沛说：我们的工作确实不算很辛苦，然而责任却不轻，起码要对得起读者们的期待啊。*



# 雪飞

●也许是因为长时间沉浸在游戏的欢乐中，导致本人完全认识不到周围的变化。在家中闭门攻略数日后，出门走了没几步，发现自己真的与众不同，周围的人早已脱去了厚重的冬装，时尚女性甚至换上了短裙子，而我却穿着羽绒服围着毛围巾，把自己包裹得密不透风。结果不但招来来自四面八方的异样眼光，还得忍受着高温桑拿的煎熬度过痛苦的一天。

●几天前忽然想起了毛利元就和织田信长两款英杰传系列作品，立即发动周围所有的人帮忙寻找PS版，工夫不负有心人，终于将两款作品顺利地拷入PSP主机内。而坐在我身后的七曜却跟我一样享受到了胜利果实，只是跟我说了一声。如果是他先想起这两个游戏就好了！

●我第一次有了偶像，我崇拜他仰慕他羡慕他嫉妒他！

世界树迷宫二，我绝对永远不会忘记你！

*小沛说：魔王的偶像太厉害了，我也非常羡慕他，不过为了自身的安全，我就不说是谁了。*



**第一次给闯家写信，很想把它写满，可惜对游戏界了解不够，所以有空白啦！本人自来霉运，近日小P被偷，心急如焚，郁闷许久，买了本电软解愁，看到闯家，就想和众编们分担忧伤。现在觉醒，好好学习，以好的成绩换取一台PSP（平时成绩也不差，上一台就是这么来的，嘿嘿嘿）愿借众编之灵保佑我明年能考上重点高中圆我PSP一梦，谢谢！**

**——安徽芜湖 钱坤**

**小沛■**对你的不幸，我深表同情。既然你已经有了新的计划，那我就祝你马到成功吧！

以前小沛的各类主机也都是来之不易，所以感觉格外珍惜。现在都是自己买了，反而不如从前那么仔细。今天借你对PSP如此向往的心情，或许我也该对自己的主机们好一点，今晚回去就做一次大清洁吧！



**听说新版PSP炒得很火，于是卖掉了我心爱的PS2，买了PSP-2000。刚入手时在宿舍玩得不亦乐乎，以至于把眼睛玩成了熊猫眼，但玩了一个星期后，发现没有多少我喜欢的游戏，并不是我玩的游戏少，因为有地方能专门提供免费下载，唯一令我心动的《战神》还要等到3月份才能出来，对于我来说，它更像一个宽屏的MP4，悲哀。这是我第一次回函，希望不要被拒绝才好啊。**

**——山东淄博 张宇**

**小沛■**现在的商家和消费者比以前理性多了，新主机的价格都是在初期因为货源紧张而短暂上升，其后就会很快回落。

PSP上的好游戏绝对不少，如果你查查它从刚发售到现在的发售表的话，我敢说，称得上经典大作的游戏有十几款，值得好好研究的也不下几十部。只不过你依靠下载，以前的很多好游戏都载不到罢了。你的这个情况现在还比较普遍，很多人都一口气下载了很多游戏后，每个仅仅看个几分钟就没耐心了，总想着看看其他那些游戏好不好。长此下去，对待所有游戏的态度都不会太认真，现在你认为PSP上没有什么好游戏，那么只凭一款《战神》真就会改变你的看法吗？说实话，《战神》的素质绝对不会凌驾于所有PSP游戏之上，耐心地找找，总会发现你喜欢的游戏。

拿PSP当MP4使没有什么问题，谁让它的屏幕那么大呢。如果你觉得悲哀的话，看来真的要好好考虑

一下自己的游戏习惯了。拿到一款不错的游戏后，不要想着其他的，一心一意把它通关，你会在通关的路上发现很多令你惊喜的东西。好好品味游戏带给你的乐趣，就不会被游戏所抛弃。



**《LO》果然是非同凡响，看来还是坂口厉害啊，虽然小弟不是360支持者，也没有跨入次世代，但仍感受得到坂口强悍的实力，还是360在日本普及量不高，否则PS3的最后一点希望恐怕也被他给送了。**

**话说这个《白骑士物语》……咋就没消息了呢？太不靠谱了，PS3上市以来一直缺少真正的RPG大作，如果《白骑士物语》按时发售，年初PS3的售量肯定会上一个档次，残念……**

**——前田庆次**

**小沛■**《失落的奥德赛》是坂口在去年对360的最大贡献，优点太多，这里就不再提了。坂口为360奉献的《蓝龙》和《失落的奥德赛》都非常不错，只可惜360在日本的普及率太低，这些为了讨好日本玩



家的游戏却没有真正起到推动主机销量的目的。有时候我也非常佩服日本人的排外心理，他们也太坚决了吧？360好歹比原来XBOX的游戏强多了，怎么就那么不招人待见呢？相比之下，欧美玩家要大度得多，各个主机之间的销量都不会相差过于悬殊。360这一代想要在日本有所作为估计是没太多希望了。

《白骑士物语》在去年年底让不少玩家空欢喜了一场，本来预定去年年底就发售的，大概是SCE觉得成品不太满意于是决定返工，或者是不想让大作相隔时间太短等等原因。反正现在这个游戏的发售日又成为“未定”了，大家耐心地等等吧，好游戏会有的。



**小沛啊，我命苦啊。好不容易说服我妈，如果我期末考试考好了就买PSP给我，结果上星期手机被偷了！于是只好放弃小P……唉……我觉得真对不起我妈呢，她为我做了那么多事情，我又没有好好学习。我发誓我没有去干别的什么（至少高二以后），但是成绩就是提不高，学不进去啊，未来一片迷茫，很想做电软的编辑啊！可惜我不懂日语，呃……还是老老实实为公务员而奋斗吧，有了稳定的工作才有条件让我继续画画……如果我能进游戏公司（SE，CAPCOM，任天堂，哗~）当人设~哗~又开始做白日梦了。**

**——重庆 周川力**

**小沛■**每个人在学习上的能力各有不同，你努力了就好，能提高一点都是成功。“学不进去”是个很复杂的问题，原因有很多，我不了解你的具体情况，也就没办法给你提什么建议。学习这东西，有时候就是要逼着自己，了解它的重要性之后，就算悬梁刺骨也要把这些年读下来。即便以后考公务员，也是需要有文化的啊。而且你的学历越高，当了公务员后升迁也会快一些。不过当公务员跟画画有什么关系？

想学日语也不难，争取考进外语院校就行了。所以啊，话说回来还是要好好读书啊。你可别嫌我烦。

中国人进入美、日游戏公司的例子不是没有，包括国人自己制作的游戏也有不少，只要你肯为了自己的梦想而奋斗，没有什么是做不到的。白日梦是可以做，也可以实现的。



## 七曜

●最期待的战国无双3没有公布，但是无双OROCHI魔王再临却如期而至，早就听说KOEI要把OROCHI打造成一个系列游戏，没想到来得这么快，原本还以为等战国无双3推出后，换上全部新的造型才会推出续作。本次加了几个非三国和战国系列的武将，看来KOEI是有意将OROCHI系统打造成一款神话类的无双作品。说起来日本史上最值得讲述的几段故事也就是战国、源平、南北朝以及上古神话，看来KOEI已经挖老底挖得差不多了。从百年战争的游戏方式和其中登场的众多无双兵器来看，推出欧洲版的无双只是时间问题。

●PSP版的无双OROCHI便携版是本多七曜玩得最多的游戏。不，应该说是几乎霸占了所有的时间，在单位，在家里都对本作孜孜不倦，因为几乎是PS2的完全移植版，口味相当合适，强烈向所有玩家推荐！

**小沛说：**除了无双，真不知道“七仔”的生活还有什么乐趣，别忘了你可是有家的人啊。



**小沛上次让我进家，很高兴！虽然只是讲个笑话而已。自己写了5次，一次进家，几率为25%。搞不懂为啥人家写的，即使第一次也让进家啊？难道收了门票费？不过我终于弄懂了一件事，即使重庆离北京这么远！回函也能到！不过那个笑话好像是个多月前讲的呀？……哈哈，说笑。我明白小沛要赶着写着写那，所以要登当期的回函很困难，所以就用上期已选好的登，这期末的就让下期上，是不是这样呢？在这里给大家拜个早年！**

**新年快乐！乐极生悲！悲喜交加！家（加）口常开！开个玩笑！**

**——重庆 傅航**

**小沛■**大家可能不太了解我们的工作，拿闯家来说，我们挑信是不会分人的。绝对不会因为是常写信的人就多登，仅仅是看信的内容是否有刊登的价值，同时

## 「闯关族讲笑话」

**内蒙古海拉尔 张岩■**

蚂蚁和大象谈起了恋爱，一天，大象要亲吻蚂蚁，蚂蚁对大象抱怨说：“大象大哥，每次和你接吻我都得亲上一整天。”大象也不满地对蚂蚁说：“我每次亲你还得拿显微镜呢！”

**贵州大方县 陈涛■**

学校进行体检，同学们排着队一个接一个测体重，一个很胖的同学刚一踏上电子称，警示器马上响起来：对不起，请不要挤，一个一个地上。

**江苏南京 刘杨修■**

王某有一桶酒放在门外，第二天早上发现少了四分之一，他生气了，在桶上贴上了字条：不许偷酒。第三天发现又少了四分之一，他又贴：偷酒者杀无赦。第四天又少了四分之一，他气急了，贴上：尿桶。第五天早上，桶满了。

**河北张家口 徐祥坤■**

一个村里乌鸦为患，总是吃人们田里的粮食，人们试了N种方法都不见效。

这个村的村长女儿长得奇丑，于是乎，人们将她绑在田中赶乌鸦。果然，乌鸦目睹了她的尊容全部都吓跑了。隔了一会儿，又有几只乌鸦哆哆嗦嗦地飞了回来，将以前偷的粮食也归还了。

**山西太原 刘智■**

一位老人在街边独自垂泪，警察走过去问他，他说：“我75岁了，家里有个25岁的漂亮妻子，并且疯狂地爱我。”警察问：“那你为什么还哭呢？”老人说：“我想不起来自己住哪儿了。”

**河北大城 饭饭■**

黑猩猩不小心踩到了长臂猿拉的大便，长臂猿细心地帮他擦干净，后来它们竟相爱了。当有人问起黑猩猩它们是怎么相爱的时。只见黑猩猩长舒一口气：“猿粪啊！都是猿粪！”

**北京 寇达■**

人人都说小明的脑袋长得像板砖。小明不信，就回家问妈妈：“妈，我的脑袋像板砖吗？”妈妈说：“你自己去井口照一照吧。”于是小明来到井边，刚把脑袋伸进井口，有一只青蛙大叫道：“小子！你扔一试试！”

**江西九江 江航■**

迟到的琼斯先生问他的邻座：“请问，现在台上演奏的是什么曲子？”邻座说：“贝多芬的第九交响乐。”琼斯先生十分懊丧地说：“噢，真不该来晚了。瞧，错过八个了。”

**重庆 周川力■**

一个人走路的时候不停地说：“咦？哦！”别人很奇怪地问他，他解释说：“你看，我的手摆到后面，咦？它在哪里？我的手摆回来，哦！它在这里啊！”

**安徽芜湖 钱坤■**

一天，一个司机在路上开车，突然，从对面一辆车开过来，并且车上的司机对他大喊：“猪！”过了一会儿，这个司机越想越来气，回头对刚才那个司机大骂：“你才是猪！”然后撞上一群过马路的猪！

**辽宁抚顺 卢任嘉■**

小沛一个人心情低落地往家走，恰巧在路上遇到了PERFECT，于是PERFECT问他到底因为什么而郁闷。

小沛：哼！别提了，我这个月的工资被风林扣光了……我，我要辞职！

PERFECT：啊？为什么？！难道你犯了什么错误吗？还是风林跟你有什么过结？

小沛：不是，工作上倒没出什么问题，不过我想问你，你愿意跟一个玩RPG时用金手指，跟人对拳皇时耍赖踢对手小腿，一起出去吃饭不付钱，吃完饭还要偷几双筷子走的人一起共事吗……？

PREFECT：啊？当然不愿意！

小沛：是啊，风林也不愿意……

PERFECT：…………






## 风林





●先路过CAPCOM，再路过SNK，没到门口去认识认识的确遗憾大了……下次再补过……

●最近PS2也有不少好游戏出，让人振奋，除了本期的《高达无双SP》外，本月还有《寂静岭》及《拉切特与克拉克》，足够玩一段时间了。接下来《SEGA明星网球》以及《大蛇无双·魔王降临》可以支撑完四月份。果然KOEI够意思，把俩无双都完美估计可以玩到放完暑假了……

●被广大读者电话询问过很多次的《标准掌机典藏》，终于在编辑坚持下出来了。这次分为PSP和NDS两本，不再混在一起，价格也很划算，价格和上市日期请留意本期广告。

●在夏天没来之前，请广大360玩家提早做好主机防暑降温准备，免得损失惨重。

●偶尔翻出几年前的编辑部相册，不禁感叹岁月无情。越发感觉自己老得厉害，几年前的搞笑片段在脑海中重复重复再重复……

也要看字迹是否工整。大家的回函卡我们都会收到，不过我们不太可能一一回复，因为实在是太多了。由于来信数量非常多，我们刊登的信件也不是当期最新的。本期用的信就是春节前的，这一点大家很容易发现。没办法，我们要尽量让大家的来信都有刊登的机会，于是就不能完全依照来信的时间，而是依照来信先后，逐步刊登。

我们编辑的春节都过得还不错，谢谢你的祝福，看来都应验了。最后有一点要说，你5次写信一次进家，那几率不是……20%吗……怎么是25%呢……



**网迷很忙（改编自周杰伦《牛仔很忙》）**

**虽然我是个网迷，在网吧只玩单机，为什么不玩网游，因为网游会上瘾，有些人只用秘籍，打得我流鼻涕，有本事正大光明来一局。不玩网游了，不玩不玩网游了，网游会上瘾，网费太费钱，网游好无聊，网游会被骗。不玩网游了，不玩网游了，不玩不玩网游了，不玩网游了。我痛恨网游，你痛恨网游，做好孩子吧**

**——安徽淮南 程默**

**小沛■**你改的这个歌词挺有意思，但是比较偏激，要是放在论坛上，肯定要引起一场战争了。下面





是小沛的一些看法，不见得全对，但基本上不会带有强烈的个人色彩。

网络游戏是这个时代的产物，它是依靠网络的发展而诞生出的全新的游戏模式。它的最大好处就是加强了人与人之间的互动，然而非常浪费时间也是它的弊端。网游本身不是一个坏东西，关键就要看人们是如何来对待它。

举个例子来说，鸦片是毒品也是药品，过量吸食损害生命，而少量食用作为药品，则有镇痛之用。

在十几年以前，电视游戏也曾被人们称作“电子海洛因”，直到现在这种说法也还经常听到。这也是因为很多孩子不知道节制，甚至为了游戏而逃学等等。可见即便是你现在所支持的电视游戏，假如不能正确对待的话也是有很大危害的。但换句话说其实任何游戏方式关键都还是要看人。

对待自己不喜欢的东西，首先要想想为什么，到底是这个东西的确一无是处，还是自己看待它的方法太偏激。任何事物都有两面性，人们从主观方面来应用这些事物，那么得到的效果自然也是反面的。



**PS2的《God of war2》非常棒，以至我现在非常期待PSP的《战神》，想买个正版，不知2000型PSP能玩美版UMD么？英文么，还看得懂一点！不想玩盗版了，让我觉得憋闷！玩PSP上的“免费”游戏，让我觉得更“憋闷”，没一个游戏通关，基本上是拷上记忆棒就删！我记得我买GBA时玩的机战J，我玩到五周目哦！唉，相差太大了，好游戏需要细细品味，像我这样玩小P肯定不行！所以觉得，这方面还是IDS比较适合，考虑入手一个！但这一切的一切，都要等高考结束后才行！今天，我花了“大”时间和小沛说心理话，希望沛沛不要嫌我烦，上闯家么（好像不现实），有时间的话，给我回封信吧！谢谢！**

**——浙江杭州 戴惟翰**

**小沛■**PSP版《战神》很快就要来了！小沛也非常期待啊！而且有读者已经和我打赌要比赛谁先通关了……小沛是不太想比，因为小沛玩游戏的习惯就是多管齐下，并不是盯着一个游戏一直玩，大概是职业病吧，总希望能够多了解一些游戏。

PSP不存在版本限制，任意一台主机都可以玩任何版本的游戏。《战神》肯定是先出美版，当然就是英文的啦，日文版怎么也要1年后才会出呢。所以，你不必担心啦。

想要买正版是个正确的想法，鼓励一下。为了自己喜欢的东西投点资是应该的。想想看，人家游戏厂商为我们创造了那么多好游戏，我们很多玩家也口口声声说喜欢某某游戏、支持某某厂商，但实际上却没有为这些所得到的东西付出什么，反而做了很多损害这些厂商的事……小沛也为此自责过，后来为游戏投资了几张正版之后，心情果然好多了，起码可以硬气地跟别人说，我支持游戏！而且这些自己喜欢的游戏正版，若干年后还可以拿出来回忆一番，绝对会有不一样的感受。

谢谢你肯花“大”时间来跟我说心理话，小沛也很高兴！“家”就是给大家说心里话，唠家常的地方！



**小进家一下，我心情很好，看来我三年前就该写了，以前还有奖品，想想以前，我太不应该了，看书架上高短不一的《电软》，还真有感觉，记得06年2月上（好像吧）没买到，气得我去超市买了2瓶2L的可乐一气喝完，结果闹肚子，很**

## 零羽



●随着天气渐渐的转暖，风向也发生了新的变化……现在每天上下班时都是逆风前进，痛苦中……真是怀念冬天的北风啊，基本上不怎么用力蹬，就被吹回家了。

●最近比较忙啊，比较忙……不过即便再忙，原有的计划也还是要坚持……《怪物猎人2P》继续缓慢攻略中，争取赶在《怪物猎人2PG》发售前将倒霉村长的任务全部搞定（虽然貌似是不可能完成的吧……）。

●“每天中午的午餐都在同一个地方吃，早晚会有腻的时候”这句不算经典也不是名言的名言终于灵验了……虽然那家的午餐经常更换品种，不过还是觉得是时候该换换口味了……

●最后，正在全力进行《灵光守护者》的攻略任务的时候，可恶的小沛却来捣乱，还非逼着我写手札……好不容易写完了吧，这家伙却还说字数不够……

小沛说：零羽这小子太不地道了，关于他“令人发指”的“恶行”以后我会陆续透露的。



**荇莱**

●《恶魔五月哭》锐意修炼中……本期的电击收藏将继续为大家送上精彩剧情集锦的下半部分，以及对于游戏系统方面的一些解析。应该说到目前为止，我对本作的研究还不够透彻，不过生命不息闯关不止，以后有机会的话一定会为大家送上更完美的节目。当然也欢迎全国各地的高手来信来稿和我们交流！

●没了大帝的Blazers居然能连赢十几场，刚让人刮目相看又气松劲泻一落千丈；最接近于神的存在傍上了西班牙大胡子，美得那叫一个合不拢嘴；大仙人掌重回西部，能不能带来胜利还难讲，但至少爽了一个死活不想打五号位的人；绿衫三巨头来势汹汹，可现在怎么看怎么像是雷声大雨点小；当然还有那11连胜的当口要了命的左脚骨……好吧，如果你看不懂以上这一段，那你就是个篮球盲。

小沛说：每次荇莱交手札都很费劲，而他的借口也老是没生活，看来有必要给他介绍个女友了。



**闷。PSP入手有半年了，在我细心的照料下，与全新无两样，就像我的PS2一样用了两年，但还是像全新机。FC手柄线居然老化，也差不多有18年了。说真的，高三以来，劳逸结合的我觉得很轻松，每天还有半小时游戏时间，又不像网游一样迷恋，是很好的方法。**

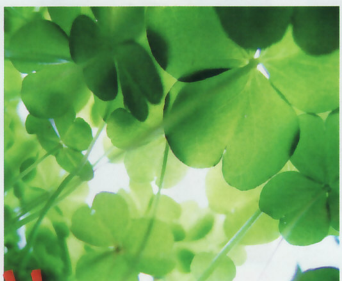
**——四川西昌 杨桦**

**小沛■**写回函的目的是为了和编辑交流，有礼品大家固然开心，没有礼品大家照样聊得开心，而且原来那种感觉好像是我们在用礼品来促使玩家们来信一样……读者和编辑都是喜欢游戏的人，大家都是“玩家”，都是“闯关族”，一家人常常通信自然是很正常的吧。

一次喝掉两瓶两升的可乐？！太猛太刺激了吧？只是闹肚子算你幸运。下次可不要这样了！

小沛的上一个PSP只用了1年，外壳居然莫名其妙裂了……我真应该向你学习！至于PS2，因为摆着不动，用了4年还算比较新。小沛觉得自己用东西比较细心，但还没有到你那么小心的地步。估计你在其他方面肯定也是个细致认真的人。

高三学生能够兼顾学业和游戏的并不多，你是我见过的大概第三个做到的读者。下次好好介绍一下你的经验吧，相信对很多人都有教育意义的。





**沛兄，乍见你的名字使我想起了三国时期徐州一个城“小沛”，呵呵！我可是个十足的三国迷，如果让我两分钟之内说出几个三国武将名，我能说250多个，至于三国的地图（不是我吹牛），闭着眼就能画个大略。三国类型的游戏，从FC版《霸王大陆》、《吞食大地3》，经GB、GBC、GBA、NDS、PSP、PS2上的、我都玩得不亦乐乎，特别是《三国无双》系列，一玩起来就热血沸腾，太刺激了！沛兄是不是也喜欢这类游戏呢？最近PSP被老师“俘虏”了，但春节前会归还，这不用担心。惟独担心机子会不会放得太久，坏掉了，哎！对了，你觉得《黄金太阳》（GBA），《英雄传说》（PSP）和《加勒比海盗3》这3款游戏如何？很高兴交流，麻烦你再帮小弟递《掌机迷》回函！谢谢！**

**——山东荷泽 王辛未**

**小沛■**我的名字可与三国无关。当时随便起的，为了叫得好听而已。

两分钟说出250个三国武将名？有点吹牛吧。我相信你非常熟悉这些人物，但两分钟仅有120秒，250个武将的名字总数超过500字，你一秒钟就要读出4个字以上……加上思考和不能重复，如果你能做到的话……不过我质疑你所说的。哈哈，就算小沛孤陋寡闻吧，有机会表演一下啊。能画出三国地图确实是不小的本事，小沛每次都被一些地名的地理位置搞昏。

几乎所有三国游戏小沛都玩过，但真正通关的可能在一半以下，终归我不是和你一样的三国迷啊。不过我非常喜欢这些游戏，特别是《三国志9》和《真三国无双》系列。掌机最大的特性之一就是便携性，于是……很多人都跟我说掌机被老师没收了。唉，游戏机能不能带到学校要看学校的规定，而上课时间更是不应该玩的。希望老师还给你PSP之后就不要再带到课堂上玩了，学生应该尊重老师的劳动，同时也要对自己的学业负责。《黄金太阳》绝对神作！堪称GBA的RPG巅峰。《英雄传说》我没玩过，不予评论。《加勒比海盗3》做得还不错，在电影改编类作品中算是非常优秀的了。




**沛哥，同喜了哈，咱俩个今年都要结婚了！小学时开始看电软，一直当饭吃，这一转眼都参加工作7年了，时间过得真快啊！我这还是头一次回家，太想看看大家了。**

**对了，沛哥，我女朋友一直反对我玩游戏，怎么解释都没用，哪怕玩半小时都要吵。为这事闹过无数次了，其他倒没什么，感情也不错，就是为游戏闹心，下半年估计我们也要结婚了，真不知道以后的日子没游戏怎么过啊。看来要像小时候没游戏机一样，天天看电软过瘾。羡慕你啊，沛哥。你这份工作有正当理由玩游戏，要是有什么方法能够改变我女朋友对电玩的看法，那就太感激你了。祝大家08年万事如意！**

**——重庆　轩龙**

**小沛■**女生不爱玩游戏的很多，爱玩游戏不很多。但爱玩不爱玩都应该不至于厌恶，除非你一玩游戏就不理她了。我们要坚持做到紧密团结在闯家周围，游戏和女友两手抓，两手都要硬才行呀。

既然是两个人在一起，那就多找一些简单的，可以两人一起玩的游戏，慢慢让她也对这种娱乐方式感兴趣。起码不能让她认为游戏只是你一个人的娱乐项目，否则她肯定会反对你玩游戏的。换过来想想，假如她也喜欢一个人自己玩，估计你也要不高兴了。耐心地引导吧，相信你会成功的，加油吧！

另外自我吹捧一下，小沛自己就是个较为成功的例子哦，希望对你也同样有效。

## 「看到“征稿启事”有什么想法？想不想写点什么大作拿出来？」

**浙江杭州 钱少文■**

想！无奈时间有限，灵感有限，若有灵感，必投！稿费可不要，一台PS3就成！

**湖南衡阳 付淞■**

我觉得很好，这样既能锻炼自己的笔工，又能把心得分享给大家。不过暂时还不想，因为学习太紧张呢！

**重庆 傅航■**

嗯，自己出头的日子终于来了！哈哈哈哈！但自己几斤几两我知道，有机会再写啦……

**四川西昌 杨桦■**

有想法！正在书写中，预计3月出。干脆开个读者稿专栏，先小投一稿，稿费怎么算？

**山东荷泽 王辛未■**

感动。当然想了！我一定会在日后将稿子寄过去的。记得等我啊！

**山东章丘 张雅南■**

心潮澎湃！决定寒假打穿《口袋 钻石》后写一篇心得寄给你们，你们用不用不要紧，反正自己过了回心得的瘾啦！

**北京 寇达■**

想是想，可总得有时间。作为一名高一学生，我正拿出我全部的力量与课业对抗。

**山西太原 刘智■**

说心里话，想法是有的，但是确实不知道该写些什么，或许我还不是一名成熟的玩家，再等等吧，我认为我会写出好东西的。

**河北张家口 徐翔坤■**

我要投稿！想将自己的游戏生活与大家分享，这是一件很爽的事！另外，还要套用崔永元的一句话：自己的名字印成铅字真帅，从各个角度欣赏了N遍！呵呵！

**福建南平 林万军■**

脑塞、脑涨、脑死……苦思久想不知能写些什么，文笔太差！心痛、心疼、心绞……学美术有几月了，光是素描，不知能画些啥！

**云南保山 杨和■**

很好，给了我们玩家更多展示的机会。有点想，写的话会努力的。

**贵州大方县 陈涛■**

对此我有好多想法，因为本人的文笔过于差，而且又是个别字先生，只怕会让编哥编姐们笑话，拍照片我还可以。

# 大墙画廊

最佳美工奖



→邂逅的二人 广西河池 韦煜

这幅作品非常优秀，主要是作品没有再去模仿，而是充分表现了自己的风格。另外构图方面也很优秀。



→机械少女G2 OPHELIA 广西玉林 肖贵旧

这个MM是机器人？什么时候科技可以发展到这个地步啊，小沛好希望身边也有这么一个漂亮的女生保护我……



幻想水浒传4 湖北武汉 苍空千影

连弓箭也要擦拭？这个家伙还真是有洁癖啊。你投的几幅作品都存在上色偏淡的问题，看起来比较累。



原创 湖北武汉 苍空千影

线条的表现比较纯熟，虽然你画的很简单，但从中已经可以看出你的功底了，表情非常传神。



原创萝卜娘海报 广西博白县 王祥铭

现在很多读者都钟情原创，这是值得鼓励的。不过我也发现，其实还是有很多模仿的痕迹。



恶魔城 广西北海 梁远生

有自己的风格是件好事，模仿别人的作品只是初级阶段。不过你画的人物面部还需注意对于表情的刻画。



克劳德 贵州贵阳 罗钏

克劳德外形很有个性，刻画起来也比较容易抓住要点。你的绘画技巧很好，人物的表情也不错。



夕阳下的蒂法 福建厦门 邓佳湄

背景很有油画的感觉，而人物的画法则有点像上世纪末的日式动漫。蒂法的脚稍微大了点，注意肢体比例。



无题 新疆乌鲁木齐 babyball

这个小罗莉有点像实玖琉，再看又觉得像夏娜，唯一不足是裙子的质感和效果稍微欠缺，否则可以获奖啦！

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。画稿比例请参照本期刊登作品。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后两个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。

口责/小沛



投稿须知：原投稿地址因故停用，新地址为：daqiang@magiczone.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。

# 绘卷

## 失落的传承 Folklore

VOL.19

这将是为大家纯粹提供一种欣赏的一页，我们每期会选登一幅不见于游戏本体的设定图，或者其它游戏相关的艺术绘画。缀少量文字加以解说，其余的，全交给您去品味体会。

□文/荇菜



究竟有没有“死后的世界”？如果有的话，它和你现在所熟知的这个世界有什么不同吗？它是更好，还是更坏？

谁都无法回答，但是每个人又都想找出答案，至少我们的两位主人公一直没有放弃这样的努力。突如其来的连续谋杀案其实是一把钥匙，在你没有意料到的时候已经开启了那扇异世界的大门，让你有机会在两个世界中来回穿梭。

经历了一番从“冥府”到“人间”的旅行，也许现在你能回答这些问题了？或许，你现在变得更加迷茫了呢？

# 豪游根 VOL.07

主持/北斗

## ファミ通999号 银河特刊闪亮登场

日本著名游戏杂志**ファミ**通为庆祝第999号刊的发售，将著名漫画家松本零士先生的漫画《银河铁道999》作为当期的封面刊登，而发售日（1月25日）正值松本先生70大寿，真可谓是双喜临门。30年前，松本零士先生的漫画《银河铁道999》发售，掀起了70年代的漫画狂潮，当时的很多松本FAN现在都成了著名的游戏制作人，《合金装备》的制作人小岛秀夫就是其中之一。松本先生在杂志上的发言令人深思，“我们工作的目的不仅仅是为了赚钱，我最大的愿望是能够制作出代代相传的好作品，即使是为此穷尽一生也再所不惜。人总归要死，但只要还有人记得我的作品，我的生命就会以另一种方式被继承下去，只有在所有的一切都被遗忘时，我才会真正死去。”松本零士先生是个不折不扣的游戏FAN，就




是这位70高龄的老大爷，总是在日本的新干线上抱着自己的NDS乐此不疲的点个不停，让人哭笑不得。漫画《银河铁道999》讲述的是一个以“时之轮”为主题的科幻故事，这部跨越了时间与空间的故事，在那个纯真年代改变了无数年轻人的命运。最后，以松本先生的一句话作为结束语：“如果你因为虚费了时光而悔恨，就大声地哭出来吧，这并不可耻；如果你找到了方向，一定要坚持下去，年轻人的前途是无限的！”

## 美国州长儿子开发以监狱为主题游戏

美国堪萨斯州州长凯瑟琳·西贝利厄斯夫妇最近为他们23岁的儿子感到自豪，因为他制作了一款以监狱为主题的游戏。

据美联社报道，在约翰·西贝利厄斯设计的这款游戏中，玩家为了争取从监狱获释，需以正确方法通过6个不同的热闹场合。摆脱监狱暴动、在餐厅里往黑帮老大的面条中放玻璃、在医院偷取护士的止痛药都是这款新游戏的一部分。

约翰·西贝利厄斯正在网站上兜售他的游戏，价格是34.9美元，联系地址正是堪萨斯州州长的住所，而一家名为“霍布斯”的商店已从今年1月31日开始销售这款游戏。

堪萨斯州州长发言人妮科尔·科科伦对媒体说，约翰·西贝利厄斯设计的游戏合乎各种规定要求，“游戏针对的玩家是成年人而非儿童，它仅供娱乐消遣”。

科科伦说，州长夫妇对他们儿子的创造力和天分感到非常自豪。虽然他们从政且身居高官，但却并没有对其子女的爱好兴趣进行干涉，而是让其就爱好自由发展，并全力支持。这一点恐怕会让中国的孩子羡慕不已吧。不知道在我国，什么时候才能有一个相对宽松的环境，让孩子能够选择自己的兴趣与爱好呢。





←↑这款游戏看起来素质还不错，难怪其制作者有信心进行商业销售了。

## 配备Wii主机的超豪华卫生间

卫生间是用来做什么的？这个任谁用膝盖都能回答出来，不过美国Roto Rooter公司的一项设计也许会让你改变想法。该公司针对女性顾客设计出的一套超豪华卫生间的内部设备可谓集万千娱乐于一体，房间采用粉色为主色调，除了中间的抽水马桶外，还在伸手可及的位置上配备了一台深受女性玩家喜爱的Wii主机，并在旁边的墙上设有一架高清晰的液晶电视，用户坐在马桶上可以轻松愉快地游玩Wii游戏，此外，这个豪华卫生间内还设置有可上网的笔记本电脑、装满时尚化装品的豪华化妆箱、可随时提供加热饮料的咖啡机、数码风景窗、电冰箱、DVD播放器等等设备，简直就是一座小型家庭娱乐影院。roto rooter公司就这款设计进行了公众范围的公开测试征集活动，据悉已经获得了数千人的踊跃参与，根据厂商的说法，他们这项设计并非什么噱头，而是提升新型娱乐体验的完美创意。

除了这座粉色调的女用间外，早在去年Roto Rooter公司就曾耗费数十万美元制造过一款绿色调的男用豪华卫生间，该卫生间同样从大屏幕液晶电视、iPod、DVD播放器，到啤酒机和冰箱应有尽有，更有一台酷劲十足的X360。在如此的豪华间内方便会是一种什么样的心情暂且不论，这家排管服务公司的宣传创意就足以让人顶礼膜拜。




## 玩Wii《永恒蔚蓝》赢取航海旅行机会

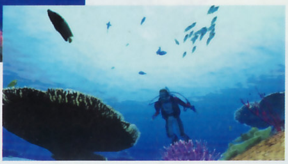
任天堂美国公司于2月中旬宣布，为了纪念Wii游戏软件《永恒蔚蓝（Forever Blue）》的美版《Endless Ocean》发售，该公司与挪威国际旅行社（NCL）共同推出了一项特别抽奖活动。购买了本游戏的美国玩家只要上官网参加抽奖，就有可能获得乘坐游轮进行真正航海旅行的机会。

这项抽奖的抽选对象仅限于在美国居住的18岁以上玩家，抽选期间从消息发布时起，至2月29日结束，每天进行一次。抽选结果将于3月5日在任天堂美国公司的官网上发表，抽选出的3名幸运者将乘坐NCL的游轮，在加勒比海上进行为期七天的海洋旅行，用自己的眼睛实际体会海洋的壮丽与神奇。

《永恒蔚蓝》是任天堂于2007年8月2日在Wii上发售的一款ETC游戏，官方公布的游戏类型叫做“海中散步”。游戏舞台是南太平洋上一座名为玛纳乌莱的幻之小岛，玩家可以在海滩上自由漫步，也可在海中尽情畅游。随着游戏进行，玩家甚至可以前往深海。游戏中共模拟了200种以上的海洋生物的生态，玩家可以寻找并观察这些海洋生物。本作的操作充分体现了Wii的特点，玩家只需用Wii遥控器对准屏幕，按照画面指示的方向摆动，就可以自由地在地海中



移动。对于这样一款以大自然为主题的游戏来讲，这样的特别抽奖企划也算是一种非常贴切的宣传了。



↑→在蔚蓝的海洋中遨游，与各种海洋生物“亲密接触”，这是《永恒蔚蓝》最大的魅力。任天堂美国推出的这项旅游服务进一步增添了这款游戏的神奇感觉。

## 铁杆FANS设计的超性感轻薄型PSP登场

2000系列PSP改良了老版PSP主机的一些小缺陷，但主机外型新老版PSP并无差异。主机上市前玩家的幻想都变成了泡影，新版主机的推出更只能用遥遥无期来形容。不过，这并不能终止玩家们主张自己对这款时尚掌机在设计方面渴望。现在，一位名叫BluezPS的玩家为我们带来了一套自己制作的超薄型PSP设计图，让我们再次见识了PlayStation的铁杆FANS们高超的水准，感受到玩家们的设计魅力。

BluezPS设计的这款PSP显然是吸收了iPhone的灵感，而主机面板中央性感的PlayStation标志则让我们想起了PS3的六轴手柄。另外，BluezPS还给PSP加上了右摇杆和L2、R2键，操作面板的整体设计风格几乎与PS3手柄一样，虽然使用起来感觉到底如何我们无从得知，但或许这真的就是次世代PSP的缩影！现在已经进入了追求个性的时代，大家都想通过自己的服装打扮和饰物表现自己的个性，体现自己的独特之处。也许在不久的将来，厂商会推出更为精美华丽的主机，甚至会推出对应每一位玩家的真正限定版主机，这更是离不开玩家的支持。



## 英国学校将Wii引入体育课程

在位于欧洲的英国内的伍斯特郡的5所学校接连开始了将任天堂的最新体感游戏机Wii引入小学体育课程中的计划。这数所学校的相关负责人都相信能通过这种方法来促进学生们对体育课的兴趣，同时他们也认为Wii还有利于改善令学生家长们感到日益头疼的青少年体重超标问题。根据英国《每日电讯报》的报道，率先将Wii引入小学体育课程的学校，起初的目的是为了通过Wii游戏的形式来吸引那些平日里不喜欢户外运动而又经常在体育课上翘课的学生。而这一方案出台后立刻获得了学生和家长的一致好评，其他学校也开始相继效仿，进而在当地形成一股潮流。

青少年儿童的肥胖及由此引发的各种健康问题正在日益成为各个国家所关心的焦点，而以Wii游戏来结合传统体育课程的形式，吸引孩子们对于运动的兴趣不失为一种颇有意义的新尝试！相关的调研专家们也相信，通过这种Wii游戏来引发青少年儿童积极性的这种新颖的锻炼形式，可以在让孩子们进行必要运动的同时，促进他们的交流和协作能力。任天堂的新世代主机Wii竟能够走入学校校园，这个新闻恐怕是对那些视游戏为洪水猛兽者最好的反驳吧。至于这种做法到底能够取得何种效果，还需要等待时间的证实。



## PSP爆炸烧伤玩家，主机安全性遭质疑

美国底特律地方媒体《Click-On Detroit》近日报道了一则因PSP自然爆炸导致一名男孩被烧伤的离奇事件。据悉，受害者是一位名叫Harold Clay的12岁男孩，他将PSP带到学校并揣在裤袋里，事件发生时他正在参加学校声乐队训练，不料裤袋中的PSP却渐渐发热最后竟然爆炸燃烧起来，但最奇怪的是当时裤袋中的PSP并未开机。爆炸后Clay立刻脱掉裤子躺在地上打滚将火焰扑灭，他的老师将裤袋中的PSP取出，学校急召急救人员到场，最后Harold被送院治疗，诊断为腿部二度烧伤，当日下午已经出院。目前警方已经介入了事件的调查，并将自燃的PSP送往相关部门进行检测。颇具讽刺意味的是，PSP中当时塞着的游戏是《火爆狂飙（BurnOut）》，莫非冥冥之中自有天意?



## 街霸电影再放新闻 各明星主角已确定

之前本栏目曾经介绍过《街头霸王》将拍摄电影版的传闻，而最近，该传闻又有新的消息放出，看来此事已经是被确定下来了的。

早在1994年，好莱坞就曾经将《街头霸王》搬上大银幕，由当时的动作巨星尚格·云顿扮演主角古烈，不过这部影片的素质平平，一向被街霸fans们视为败笔。现在，借着CAPCOM正式公布《街头霸王4》的东风，又一部根据街霸改编的电影也浮出了水面。该片暂定名为《街头霸王·春丽传说》，从片名就可以看出故事是以春丽为主角，而背景设定则是来自于《街头霸王Zero》系列。与之前传闻的一样，性感女星克里斯汀·克鲁克将在片中扮演春丽，其他已经确定的角色还有麦克尔·克拉克·邓肯扮演的巴洛克（即日版的拳王拜森）、克里斯·克雷恩扮演的纳什等等。近年来在好莱坞大展拳脚的林迪安将担任本片的武术指导，包括郑佩佩在内的数名香港演员也将参加演出。曾执导过《致命罗密欧》（李连杰主演）的安德烈·巴科维亚将担任本片导演。影片的拍摄工作将从今年3月开始，预定于2009年上映。



荇莱点评：游戏改编电影鲜有佳作，对于这部《街头霸王》大家也还是不要抱太高的期待为好。以最具人气的春丽作为影片主角倒是一个颇为讨巧的做法，克里斯汀·克鲁克也的确是一位美女，不过她毕竟是金发碧眼的西方人，到底能不能演出春丽的神韵就只有天知道了。

## 性感"游戏主题"内裤惊现

近日，一个国外网站挑选了几款以游戏为主题图案的内裤，专门向爱玩游戏的女孩子推荐。其中马里奥内裤票选第一。另外入选的还有FC红白机图案内裤、XBOX360内裤、小蜜蜂内裤、IPHONE内裤等等。限量版XBOX360内裤，上面印着"Achievement Locked"。网站宣传这款XBOX360内裤的广告语非常有趣：你能完成《吉他英雄II》的极限难度；你能将《战争机器》疯狂难度通关；你能玩了命的把在《彩虹六号 维加斯》里的阶级升到精英——但比起这个你即将要解锁的成就，就远非那些XBOX360游戏可比的了：它需要你有一双干燥稳定的手，以及坚定不移的信心——相信自己，你最终还是能把它扒下来的！



# 小岛の视点 Vol.05

## 小岛组中的金属摇滚FAN 与名导演山口雄大相识

Hungry for Some Snake?

## 2005年10月2日

小岛开发组里，很多人喜欢金属摇滚

中午，将“THE TEARS”的CD和昨天买的“HIM”CD放进光驱，享受那温馨的一刻。我觉得我感兴趣的音乐类型相当的窄，金属系的摇滚，除了“Apocalyptica”别的几乎都不听。不仅是音乐，夹克啊、LOGO啊、市面上流行的东西，我都不喜欢艺术色彩太浓的那种。并不是说它们不好，只不过我觉得它们不适合我吧。

但是，我的小岛组里（小岛秀夫游戏设计开发组），有很多金属音乐FAN。这些大多数生于70年代的人经常听“金属摇滚”，也许是时代的原因吧。一些组里的主力都是金属FAN。应该是他们那个时代流行这个吧。不管怎么说，我们在音乐上的分歧很大。

“HIM”的新曲旋律非常轻松，比起金属摇滚来，更给人一种80年代的浪漫舒适的感觉。女孩应该喜欢这种音乐。这次的唱片已经是他们的第5张了，但是在日本发售好像还是首次。里面有一首曲子简直神




了，像仙乐一样。“HIM”和“Apocalyptica”一样，都是芬兰的乐队，北欧的音乐都比较简单，不是特别的复杂。这种在极寒地带造出的毫无遮掩的音乐似乎特别的适合我。

### 梦见丢鞋

早上，做了一个梦，梦见鞋丢了。从飞机上下来才发现，自己是光着脚的，鞋没了，丢在飞机上了！赶快打电话给航空公司，我的鞋找不着了。连什么时候丢的都想不起来了。在什么地方脱过，也完全没有印象。虽然没有什么道理，但是却让我惊恐起来，我开始走遍各个地方，寻找我的鞋子。找鞋的时候，不知道是什么“考试”开始了，这时，我忽然想起来，我要去“考试”。是模拟测试？还是入学考试？不知道。但是考试已经开始了，我已经铁下心要找到那双鞋，所以也不管了。即使是放弃考试，我也不能丢下找鞋这件事不管，不过很多事都完全记不起来了，为什么坐飞机？坐飞机去什么地方？带着沉重的呼吸，我终于醒来。是个讨厌的梦，早上起来的时候，觉得身体出奇的重。

昨天晚上，朝日新闻（日本非常有名的报纸）刊登了京都“丸善”店闭店的消息。闭店的时候，客人们不约而同地将柠檬放在地上，以示纪念。就像尾井基次郎的作品《柠檬》中的主人公一样。丸善店里似乎还摆放有《柠檬》这本书，正在销售。《柠檬》被学校的教科书选用了一部分进行教学。几乎没有人不知道这本书，这是我最喜欢的小说。




我在丸善第一次知道了柠檬。那时我是个高中生，去丸善的时候，放了一个柠檬，那时一定给店里添了不少麻烦吧，很对不起。

虽然丸善闭店有些让人伤感，但是在日本别的地方还有很多，也算是不错了。

## 2005年10月3日

占星者久留一郎

早上把孩子们送到青山，终于可以消停了。遇到耗费时间的事情千万不要着急，戒骄勿躁，这就是持久战的秘诀，不管怎么样都可以从中得到很多有价值的经验。

小岛组的占卜大师久留一郎说我是一个优雅的分析师。他说一个人的性格，可以从他出生时太阳和月亮所在的方位判断出来，正确率可以达到40%。难以置信。我出生的时候，太阳处于处女座的位置，月亮在天平座的方向，就凭这个能知道什么呢？正在我觉得这占卜相当愚蠢的时候，在他对我的性格分析一番以后，竟然每一句话说得都很准，让我不禁惊讶。

我想诈一下他，看他是不是心虚，我说要随便挑一个小岛组的成员让他来占卜，而且我在一旁监督，这家伙居然爽快地答应了。这也太不可能了吧？如果根据出生时的星座就可以决定一个人的性格，那还要遗传因子干什么？遗传学说呢？这也太简单了吧，这个跟《合金装备》要表达的理念正好相反。

久留一郎说，我出生时的几个重要的行星都处在处女座的方向，所以综合来看，我的性格比较接近处女座的人。

结果如下，我是一个比较注重现实的理想主义者、严厉的批评家、知书达理，看重实际而不是外表，喜欢周围有一定的秩序，思想总是能保持一定的新鲜度，公平的评论家、为人清廉正派，喜欢朴素的自然的东西，能很好的融入社会中而成为社会中的一员，很有口才，做事果断、很有爱心。他说的缺点都非常靠谱。我总是不由自主的替对方着急，即使是与自己无关的事，我也会说出类似“应该这样做”这样的主张。因为傲慢的自认为比其他人都聪明，因而周围很少有知心的朋友，大家都不太喜欢接近我。信不信久留的占星术先姑且不说，我的缺点正是他说的这些。虽然明知道自己有这样的缺点，却总也不能改正。不能改就不能改吧，就随它去吧。

下午，漫画《GO AHEAD》的画家通口大辅来串门，以前，曾经在通口先生的漫画单行本的卷末为《合金装备》进行宣传，我们就是这么认识的。他当时制作的内容让人一下子就喜欢上斯内克（《合金装备》主角）和BOSS。我为那次的事情说了一些感谢他的客套话，他是个很好的人，话说画漫画的似乎都是心地很单纯的好人。

通口先生，谢谢你，《合金装备4》中的斯内克也不会让你失望的。

### 电影“MEATBALL MACHINE”

晚上，去五反田观看了山口雄大导演的新作首映。是预定在东京地区上映的“MEATBALL MACHINE”。我的老朋友森一在剧中出演一个角色。很可惜，以前我并没看过山口先生导演的电影，但是，他由负责剧本的“VERSUS”、“ALIVE”我都看过。

第一次来到山口雄大的世界，另外两位著名导演石井聪互和“铁男”冢本晋也的登场，令场内的气氛一下子达到了最高潮，引起观众们一阵阵的欢呼。

山口导演在KONAMI的网站上有连载文章的博客，最初从网站负责人那里听到这个消息时，我开始怀疑自己的耳朵，“是那位山口雄大么？”“对啊。”负责人答道。“这可是件了不起的事情啊。”“是啊，我找的人不错吧，您认识这位导演么？”“不认识。”“那我来给你们介绍一下吧。”

于是，为了感谢山口先生撰写的博客，我们参加了他的首映式典礼，结束之后，我们一起在酒馆吃了一顿饭。席间，我们畅谈关于电影和游戏的一些话题。非常尽兴。宝贵的首映式之夜，全部被我占用了，不好意思啊，山口导演。谢谢你，下次有机会再一起谈那些有趣的话题吧。

### 《奥特曼1967》

上午，在书店买了附赠《奥特曼1967》的DVD光盘，《奥特曼》是一部给我们带来很大影响的渲染英雄主义的作品。这是一部面对小孩子的特摄剧，但是其中蕴含了很多深邃的道理。




当时我4岁，我的初恋就是这时开始的，我喜欢上了《奥特曼》中扮演战斗队员的ひし美ゆり子。

# 名越武艺帖

当你有了固定的栏目，到了时限却写不出东西时，看名越是如何处理的吧……

Vol.12

这次，名越稔洋谈到了影响他一生的东西——电影，看上去，这次谈论的话题似乎与游戏无关，但是其实游戏人的每一次生活感悟，都会融入到他所制作开发的游戏当中。 □责编／蔬菜汁

第十二回 电影对我的影响

## 我和电影

游戏的业界人士中有很多的电影FAN。

好久不见了大家，嗯，每次写新篇章的时候，都为所要写的题材而发愁，虽然这么说，但是又不能放弃……

我觉得读者里有很多挑剔的家伙，每次看我写的栏目的时候，他们中肯定有人在想，“这家伙是不是快没得写了？”，幸灾乐祸的朋友们，这次我郑重向你们宣布，如您们所愿，这次我实在是写不出什么东西来了，很对不起……因为工作实在是太忙了。据说长时间做翻译工作的人，时间长了，男的变秃顶、女的变瘦猴，虽然我不是做翻译工作的，但同样是脑力工作者，我可不想变成秃子。又要继续连载下去，另一方面，又必须作出好的游戏来，真是鱼与熊掌不可兼得啊，我想，大家都能明白这个道理。这次就权且当作比赛中的“小暂停”吧，好不好？……真是非常的抱歉，那么，这次我们就来谈一谈和游戏完全无关的一些话题好了。

世嘉公司前一阵闹分家，结果我有幸成为了分社的社长，就是从那时候开始，名越社长的专栏在网上和大家正式见面了，我开始定期连载写一些关于游戏的看法和见解。当时大家说什么的都有，一时间褒贬不一。因为一忙起来就不能集中注意力写东西，所以，我的专栏总是不能定时更新。周围的朋友不免发牢骚，给我发送邮件对我说，“要是不赶快更新可不行啊。”于是，网站的负责人对我说，“如果写一些名越先生感兴趣的事情，是不是会轻松一些，更新的速度也会快一些呢？”，那么，我来写一些什么好呢？想来想去，就干脆以“自己喜欢的电影和大家想看的电影”为中心来写吧。

确实，以这个题材为内容好写多了，更新的速度也很快，但是最开始的时候，想把某个电影下次介绍给大家的时候，则因为考虑了太多多余的东西，而忘记整理那部电影的相关信息。结果是，花费了相当多的时间进行整理以后才再次发布出来，又耗去了不少的时间，更新的速度几乎又停滞了。不过即使是这样我也不打算停下来，因为有机会和大家聊聊电影，是一件很有意思的事情。只是在脑子里想关于电影的事情，就觉得十分有趣。我个人是非常喜欢电影的。KONAMI的小岛秀夫也曾经在某本刊物上连载自己的电影评论专栏。在游戏界里的游戏人喜欢电影的人着实不少。程序设计员、画师（人设担当）、音效制作人，不管大家从事的是何种职业，但是一般来说，受到“漫画”、“小说”、“电影”的影响而就职工作的人有很多。因为大家都喜欢嘛。

其中30岁以上的人对电影感兴趣的人非常多，因为这些人的少年青年时代，游戏还远远没有漫画、电影那样深入普及到每个人的生活中。

最大众化的三种娱乐，“漫画”、“小说”、“电影”中，电影是最有魅力的，这是很容易理解的。包括我在内的很多游戏人都压倒性的支持电影。而且，电影对大家造成的影响也各不相同。这种影响深入到每个人的成长过程中，随着大家的漫漫长大而变成另一种形式，对我们的游戏制作起着一定的作用，但有时也阻碍了我们的工作。

“什么？会有阻碍的作用么？”有人会不禁问道。是的，确实是这样。比如在游戏的开发过程中，制作某个场景的时候，总觉得这个场景自己在某部电影中见过，于是，莫名其妙的无论如何也想将它再现，不知道这是一种什么样的力量所驱使的，就是想无论如何也要把它诠释出来。但是就是这种心情，不知不觉就做成了和电影中一模一样的东西。这时，周围的人对自己的作品就会产生非常不客观的评价，不能得到有价值的意见，这未尝不是一种损失。有时，会对我们开发作品时的状态造成一种困惑，使自己的作品慢慢走向危险的边缘。虽然很难启齿，但是这种现象在我身上发生过很多次，也许是强词夺理吧，我觉得有时候，不要管周围人的意见，按照自己理解的去做就好，不管是什么样的感觉，只是凭着“喜欢”去做。让自己跟着感觉走，进入一种最自然的创作状态，当然，只能在客观条件允许的范围之内。

## 既是最重要的朋友，又是人生的指路明灯

对我而言，电影可以称得上是人生上的一盏指路明灯，换一句话说，就是让我能够生活下去的一个动力，它让我的心里充满了爱，对生活充满了积极乐观的态度。这么说似乎有些言过其实，其实不然。我是独生子，和父母一起生活，我想，很多跟我有同样生活经历的孩子都会有同感，父母上了一天的班以后，很难有时间和精力来照顾你，于是，电影就成了我最好的朋友，我从中学到了很多东西。人在小的时候，对周围事物的感觉会和大人有很大的不同，这时候形成的人生观也好价值观也好，都会对以后的生活产生很大的影响。我小时候觉得，电影的最大魅力就是，“可以看到外国的世界”，这是在漫画中所不能体会的。我今年39岁，在我小时候，那时的漫画的结局几乎都是以“成为日本第一”收尾。小说中，虽然也有一部分涉及外国的内容，但是都像童话一样，由于年龄的限制，小说中描写的场面很难引起我的共鸣，再加上都是文字上的东西，在脑中将它们具现化非常的困难。但是电影就不同了，活生生的老外站在你的面前，他们的所作所为都很新鲜。可能我说的有些过，那种感觉就好像自己到了国外一样。电影的每一个场面都是那么的真实，以至于剧中的人物说的一些玩笑话、做的一些荒唐事，都让我信以为真很多年，直到慢慢长成大人以后，我才发现，自己曾经深信的那些都是假的。

最让我难忘的是20多年前的一部电影，波尔纽曼主演的《暴力脱狱》，看那部电影的时候我大约10岁。记得里面有一个情节，是纽曼进行吃鸡蛋的比赛，并最后取胜，看了那个以后，我为了长得像纽曼一样结实，拼命吃了很多鸡蛋，结果被送进了医院。父母和医生听完我的解释以后暴跳如雷。那时候的我真傻啊。居然轻易就相信了电影中的东西，因为受到电影太多的影响，忍不住就想模仿。就是这种状态陪伴了我大部分成长的历程，第一次抽烟喝酒也是由于看了《美国风情画》（American Graffiti），那时候我正上小学，被送进医院这样的事情再也没有发生，原因是，父母对我恶狠狠地说，“别让我再看到你模仿电影里的情节！”但是，我并没有就此罢手，只不过搞起了地下工作，当我模仿他们的时候，我不禁会想，“为什么美国人喜欢这样做呢？到底是为什么？？”《美国风情画》成为我的启蒙老师，我开始对女孩子感兴趣，这个时期的我总是干一些坏事，或者玩些让自己心跳的事情，与一段时间慢慢开始不看电影了也。青春期的我有些自暴自弃，从内心将我解救的，最后还是电影。当时，《家族游戏》、《龙二》给了我很大的冲击，比起好莱坞的大片，这些写实性的电影更能引起我的共鸣，我感觉自己像是被刺了一下似的。随着我的慢慢长大，电影也成为支持我的精神支柱，像一个贴心的朋友一样，现在，我非常感谢它给我带来的一切，谢谢。

我想，每个人心中一定都有一部能唤起你美好回忆的电影，它对你一定非常的重要。第一次看那部电影时，带给你的感觉已经再也找不到了，但是，每次回想起那部电影的片段的时候，总能带你进入一种迷离的梦幻世界。我们都在慢慢长大，电影对我的影响已经深入到我生活的每个细节，正是由于电影的这种影响，进入大学后，我开始学习我长久以来一直喜欢的电影专业。但是最终我进入了游戏界，虽然媒体不同，可是，通过带给人感动，给人以从内心上支持的动力，这种结果都是相同的，所以，我每天都会努力的工作，希望将这种感动带给大家。很对不起，这个章节写的像日记一样。下次我会努力选一些好题材的，那么下次再见。





**最终幻想XⅢ的召唤兽——塞琳，造型变得像圣天使一样。**



# 电玩范特西



*Whenever sang my songs.On the stage,on my own..*
*Whenever said my words,Wishing they would be heard..*
*I saw you smiling at me..*
*Was it real or just my fantasy..*
*You'd always be there in the corner..*
*My last night here for you..*

□文／七曜

闪耀着漆黑的光芒，鼓动起颤抖的气旋，斩铁剑！如果说**バハムート**（巴哈姆特）给人的感觉是孤傲，那么**オーディン**（奥丁）则显现出一种极其庄重的威严，白马银枪、独临天风，斩铁剑所到之处，不留一草一木。英灵殿**ヴァルハラ**（瓦尔哈拉 Valhalla 阵亡了的英灵聚集之地）的主人，女武神**ワルキューレ**（瓦尔基里 Valkyrie **オーディン**麾下的女武神，负责将英灵们引导去英灵殿）的主上。北欧神话中的最高神，也被誉为战神、军神，座骑是六足神马**スレイプニル**（斯雷普尼尔Sleipnir），武器是由**ユグドラシル**（世界树 Yggdrasil）树枝制成的天枪**グングニル**（冈格尼尔 Gungnir），能贯穿任何事物。手上戴着象征着财富的指环**ドラウプニル**（黄金腕轮Droupnir），能使用战斗技能 狂战士之怒（**ベルセルクの**怒 Berserker rage）大幅激励和鼓舞麾下的部队。肩上有两只分别代表着思维和记忆的乌鸦，身边有两只分别代表着贪欲和暴食的狼，在诸神之黄昏之战中，被魔狼**フェンリル**吞进肚子里而死亡。**オーディン**是系列中的元老级幻兽，从3至9都有登场，必杀技为著名的“冈格尼尔之枪”，而最强召唤技为“斩铁剑”。“斩铁剑”是史氏制作小组原创的战斗技能，原型是**オーディン**的神剑**グラム**（格拉姆 Gram），有一定几率对敌全体一击必杀，这也是**オーディン**备受青睐的原因之一。斩铁剑本质上是一种日本刀，刀刃极其锋利而且本身材质非常坚硬，能轻易斩断钢铁故而得名。**オーディン**的超高人气主要源于在北欧神话中至高无上的地位和无与伦比的力量，在玩家使用它的时候，心里有一种能对神下达指令的优越感

北欧人认为暴风雨是奥丁骑马在奔驰，收集亡魂，故当有旅人在暴风雨中遭到不幸便是蒙奥丁招唤。但又谓如果旅人虔诚地跟着暴雨行进，往往能得到奥丁的赏赐：一堆原本是马腿的黄金。由于奥丁曾经受倒吊之苦，因此他也被称为吊神或是绞刑台之王。在西方犯人被绞刑，称之为骑马，即奥丁被倒吊在树上，所以世界之树Yggdrasil的意思也就是“奥丁之马”。奥丁将鲁纳斯的奥秘，由命运三女神把这种文字记载的诸神之黄昏命运，刻在黄金宝盾上。他又冒着危险从巨人Suttung那边取得诗仙蜜酒，尝过的人都可变成诗人。这两项宝物他都赐给人类；他在各方面都是人类的恩人。

## 英灵殿瓦尔哈拉（Valhalla）

英灵殿的传说是来自北欧神话，说到英灵殿瓦尔哈拉就不得不提到瓦尔基里（Valkyrie，字根源于古代斯堪的纳维亚语valkyrjar，意为“挑选阵亡者的人”）。她们是奥丁神的侍女，因为奥丁神要在人间的战场上挑选英勇善战的战士——准确地说，就是那些不怕死的人——以便让他们同诸神一道在世界末日的诸神黄昏（Ragnarok）之战中并肩作战。瓦尔基里就骑上快马上穿越云端，把挑选出来的武士送到瓦尔哈拉——奥丁神接待死者亡灵的殿堂。在英灵殿内，那些牺牲在战场上的人被称作“einherjar”（格斗者），他们每天都要面对面地进行实战操练，到了晚上他们又像没有受伤的人一样欢宴狂饮。这英灵殿的神话正体现了古日尔曼蛮族所向往的理想生活——白天战斗、晚上豪饮；无所畏惧地迎接挑战。

## 瓦尔基里（Valkyrie）

直译该为挑选亡者的女性。挪威和日耳曼神话中奥丁的侍女们，又称“寻找英灵者”。她们骑着马与“野猎”幽灵一道出巡，或者化作天鹅飞向战场，为瓦哈拉殿堂收集阵亡的武士。她们是日耳曼神话中的神灵，同样也是身披闪亮盔甲，骑着骏马在天空中飞行的少女战士。瓦尔基里担负奥丁所赋予的任务直接参加地上所进行的混战，赐胜于一方，其外貌变化即为战争行将爆发的象征。正如为母腹中胎儿编织战争的命运之网的诺恩三女神，瓦尔基里们编织战争的命运之网。并且作为那些在战场上阵亡的英雄的指引者将他们带入瓦尔哈拉。她们上前给入选者一吻。随后就将其亡灵引入瓦尔哈拉，同样负责服侍瓦尔哈拉中集结的众勇士。从此勇士们便一起以理想方式幸福生活，他们夜晚纵情欢宴，白昼则反复参加那场自己捐躯，并得以流芳百世的战斗。北欧的骑士阶层认为，妇女不仅仅是男人家庭的，而且还是战斗的伴侣，瓦尔基里便是这样一些手持盾牌的战斗女神，战争是她们喜爱的生活环境。她们的戎马生活充满了史诗般的悲壮色彩。瓦尔基里从神系上将是属于北欧神话中一般意义上的生育和命运女神。诸如助产妇和神化的女性，以及男子的女性守护神等形象，在她们的占梦里就会出现那些被保护者的形象。瓦尔基里这个名字来源于Wolkenthrut（风之力）和Mist（迷雾）。

## 神剑格拉姆（Gram）

这个故事要从西格鲁特的祖父巴鲁森格国王开始讲述。作为奥丁的子孙，巴鲁森格与神的奴仆——巨人瓦鲁库勒的女儿弗廖姿结婚并生有两个孩子。他的儿子齐格蒙特是当世无双的勇者，他的双生妹妹西格妮是举世无双的美人。他们居住在由大树围成的大屋子里，这个大树被称做“儿童之树”。与巴鲁森格一族常年为敌的部族之王西格尔贪图西格妮的美貌，他向巴鲁森格提出要西格尔做自己的妻子，并允诺只要这样就可以实现两家的和平。

就在西格尔王与西格妮结婚典礼那一天，一个衣着褴褛、头戴帽子的单眼男子造访了大屋。他将手持的剑刺入了“儿童之树”。这个男子说：“只要有谁拔出这柄剑，作为奖励他就是这把剑的主人！”之后，他飘然而去。这个男子就是奥丁，而他带来的剑就是可以给巴鲁森格一族带来胜利和荣耀的神剑格拉姆。大屋中的人都去尝试，但只有瓦鲁库勒的儿子齐格蒙特拔出了剑。西格尔用与剑重量三倍相等的黄金想交换齐格蒙特的圣剑，但是被齐格蒙特以“如果剑是你的，你应该拔出来”为理由拒绝了。为此西格尔大怒，他挥军发动战争，杀害了除齐格蒙特和西格妮外的所有巴鲁森格族人。齐格蒙特在妹妹的帮助下逃得性命。两个人为了向西格尔报仇，决定生养孩子继承部族的香火，他们的孩子名为齐格菲。齐格菲在他们的抚养下渐渐长大，齐格蒙特于是决定展开复仇行动。但是他们的举动被西格尔发现，西格尔设陷阱抓住了他们并把齐格蒙特等关进了石坟中。西格尔在齐格蒙特和齐格菲之间设置了巨大的岩石，让他们彼此不能见面。拯救他们的还是西格妮，她利用送饭的机会将神剑格拉姆带入牢房给他们。于是齐格蒙特利用圣剑劈开岩石逃脱成功，并在西格尔屋子放了一把火。复仇后的西格妮则和丈夫西格尔同归于尽……

TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

# METAL GEAR SOLID

## 猎狐犬基地 VOL.13



# Metal Gear的始祖机

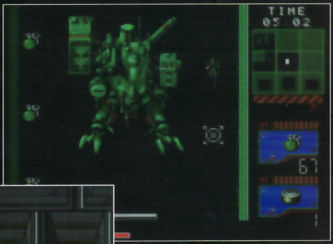
## 两足核弹发射的终极兵器

**尽管从系列时间设定上来看，由Madnar博士负责设计并开发的Metal Gear并不是“最初”的Metal Gear，不过对于从最早的系列游戏开始玩的朋友们而言，这两台机器才是最早见识到的。受限于当时的硬件机能，这两台“始祖机”现在看来过于粗糙，但在当时仍旧给人们留下了非常深刻的印象，也正是它们奠定了后续机体的发展方向。**

### Metal Gear D

Metal Gear D出现在《合金装备2》中，这次的D仍然是由前作中的Madnar博士负责研发的，不过与上次的被迫不同，这次Madnar博士是自愿进行这项工作的。为什么？从游戏里博士被发现其本意之后说的几句台词来看应该是因为上次开发TX-55的时候“上瘾”了……所以说，科学狂人实在是非常危险的生物……

从外形上来看，Metal Gear D与TX-55相比差异并不大，各主要部件的配置都差不多，不过这次的两孔导弹发射器改成了六孔。在MG2中，驾驶Metal Gear D的正是Snake的好友灰狐（Gray Fox），在前作中受命潜入世外桃源的灰狐被俘虏后曾经被Snake救出过，然而灰狐对Big Boss的忠心使得其最终还是站在了Big Boss并与Snake为敌。这场战斗中，对手只会上下移动，攻击方式一种是发射子弹一种是导弹，对付子弹可装备防弹衣硬抗，导弹是连续的连发很好躲。或许同样都是由Madnar博士研发的缘故，所以尽管Metal Gear D与TX-55一样，尽管全身都有厚装甲保护，但腿部仍然是其弱点所在。玩家在战斗中只需一有机会就用手雷炸它的脚，用不了多久就能将其击破。




↑始祖级别的MEGAL GEAR D，用手雷反复攻击其腿步即可将其摧毁掉。




←这个就是MG2代中的TX-55，玩家需要根据博士的提示轮流炸它的两只脚。

### METAL GEAR TX-55

作为系列中真正的第一部MG，METAL GEAR TX-55算得上是元猪机体了——尽管从系列的时间轴设定上来看TX-55并不能算是第一部MG，但是这款诞生在系列第一作《合金装备》的BOSS却使我们第一次对这种机械巨兽有了直观的认识。

METAL GEAR TX-55是由Drago Pettrovich Madnar博士负责开发的，不过，开发TX-55并不是Madnar博士自愿的，而是因为他的女儿被Big Boss建立的“世外桃源”组织绑架后不得不参与开发工作。或许是因为TX-55登场时间太早的缘故，当时的小岛和KONAMI在制作游戏时并没有给其详细的设定，不过从设定图上还是能够看出许多东东来的。

与RAXA不同，真正成型后的TX-55已经是标准的两足式外形。其右肩装备的多弹头中距离导弹发射器可以一次发射两枚核弹头；驾驶舱在机体躯干部分的左侧，外部覆盖有厚实的装甲；导弹发射器下配备的主要防御性武器有1.5厘米火神枪以及20厘米激光炮。TX-55给人最大的印象并不是其火力的强大，而是其近乎无敌的防御，全身几乎都被很厚的装甲覆盖，在BOSS战中通常的攻击手段对其根本无法奏效。不过TX-55也并非是真正的无敌，弱点就在其脚部，玩家只需按照博士提供的顺序轮流用塑胶炸弹炸它的两只脚，16颗以后搞定。

不过TX-55只在MSX版中登场，而在后来移植的FC版中并没有正式亮相，取而代之的，则是以与Big Boss争夺控制TX-55的超级电脑而展开的战斗。在外传作品《斯内克的复仇》（Snake's Revenge）中，就出现了大量TX-55的量产型机体；同时其还曾经在GB版《合金装备 幽灵通天塔》第11关登场。

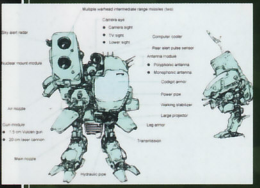
### 两代Metal Gear生父

作为最初两代Metal Gear（TX-55和D）的主要研发负责人，Madnar博士是前苏联的科学家，在他乘坐飞机前往美国的途中被Big Boss的“世外桃源”截获。由于他的女儿被Big Boss一方挟持作为人质，而不得不为Big Boss开发了最初的Metal Gear TX-55。在1代的游戏中， 他和他的女儿最终都被Solid Snake成功营救出来，TX-55也被成功摧毁。

也许是在制作TX-55的过程中感受到了Metal Gear这种超级武器的强大，使得Madnar博士对其开始真正着迷了起来。在被救回并到达美国后，其曾经向政府部门提交了开发新型Metal Gear的计划，不过这个计划不但没有被接受，其本人更是被送进了精神病院。或许是因为受到了这次经历的刺激，在从精神病院出来之后，Madnar博士四处寻找能与其进行合作开发新Metal Gear的伙伴，而最后的达成对象就是由Big Boss暗中操控建立起来的军事国家——桑给巴尔岛，世事无常啊。

之后，Madnar博士参与了计划绑架新能源OILIX的发明者Dr. Kio Marv，并且在遇到潜入基地的Snake后假装被绑架。由于Marv博士不愿透露OILIX的具体资料，Madnar博士将其杀害，并在被Snake揭穿后两人发生了战斗，最后战败而死。

其实“Pettrovich Madnar”这个名字在小岛秀夫的其他作品中也曾经出现过，那就是MD上的《掠夺者》（Snatcher）。在该作中，




Pettrovich Madnar和他的儿子Elijah Madnar主导了一项“弗兰肯斯泰因计划”（Frankenstein Project），这个计划的产物就是“掠夺者”克隆系统。《掠夺者》中故事背景设定在近未来，而如果按时间推算的话，应该是在第一款“合金装备”之后的几十年，在该作中，就有着这样一个暗示：“曾经在过去震荡着整个世界的机械体……”，这样的人物姓名和这样的暗示，自然会让人想起了Metal Gear，而作品之间各种暗含的关联性，也是小岛作品的一大特点。

尽管Madnar博士是Metal Gear TX-55和Metal Gear D的开发者，不过最先提出Metal Gear开发计划的其实并不是他，而是在MGS3中出场的Granin。在MGS3的最后，Granin的Metal Gear设计蓝图被Ocelot所偷。而且即便是在时间轴上稍后的MPO中，真正将这个蓝图从计划变为现实的是Sokolov，然而不管怎样，Madnar博士在Metal Gear系列的开发史上，始终占据着非常重要的地位。

## 第三回 烈火张天照云海 混沌军势蛇魔临

# 我流连舞·无双皆传

千载周公瑾，如其在目前。英风挥羽扇，烈火破楼船。提及美周郎，齐人必思：音出九霄，曲绕银河。雅量高致，潇洒如歌。年轻有为，文采风流，江山美人，春风得意，儒将风度，指挥若定，胆略非凡，气概豪迈。□文/七曜



←招式犹如行云流水，惊涛拍岸。

栏头碎语中已言明，本期会为大家介绍江东王佐之才——周公瑾。另外配合08年4月3日发售的PS2版《无双OROCHI魔王再临》，特别为大家推出前作总BOSS 远吕智的详细介绍。每个游戏制作的背后都有它的渊源，制作人虽然拥有天马行空般的想象力和卓越的策划能力，但他们也不能凭空创造出世界观和角色性格。无双有自己的游戏底蕴，所谓窥一斑而知全豹，探寻无双系列的各个要素的渊源也是游戏的魅力之一。远吕智的镰刀有什么来历，它究竟是神是魔？周公瑾所代表的吴国为什么以红色为主？那么就让我们来“看不一样的红，看公瑾心中的红。”

## 地狱之镰——黑绳、叫唤、焦热、无间





↓这就是八俣远吕智的第2把武器，地狱镰刀——叫唤。





远吕智的武器被设计成大镰刀，这可不是西方神话中死神的大镰，它的四件武具名都是地狱名称。黑绳、叫唤、焦热、无间都是八热地狱的专有名词。八热地狱指八种具有热气苦的地狱，又称八大地狱。黑绳地狱为八热地狱之二，狱中以热铁绳并牵罪人，然后斩锯。复有恶风吹热铁绳，笼络其身，烧皮彻肉，焦骨沸髓，苦毒万端，所以称之为黑绳地狱。叫唤地狱为八热地狱之四，译作叫地狱、啼哭地狱、号叫地狱。堕于此地狱受苦之人，痛苦不堪，号泣叫唤，故称叫唤地狱。焦热地狱为八热地狱之六，译作烧热地狱、热恼地狱、热地狱。此处甚为炎热，狱卒以火烧炙罪人，故有此名。无间地狱，音译即“阿鼻地狱”，阿者言无，鼻者名间，“阿鼻”的意思就是无间。是八大地狱最后一层，也是最苦的一个。泛指地狱的最底层。堕入无间地狱的都是极恶之人，犯了极重的罪，就被打入无间地狱。在无间地狱之中，永远没有任何解脱的希望，除了受苦之外，绝无其他感受，而且受苦无间，一身无间，时无间，行无间。在无间地狱之中，炙火烧人，所以也叫“阿鼻焦热地狱”。

## 蛇魔再临——八俣远吕智



八俣远吕智即八岐大蛇OROCHI，俣是魁梧的意思。OROCHI是它的罗马名字，传说八岐大蛇有着八个头、八条尾巴，眼睛如同“龙葵”般鲜红，背部上则长满了青苔和树木，腹部则溃烂状流著鲜血，头顶上则常常飘着雨云（天丛云），身躯有如八座山峰、八条山谷般巨大，非常喜欢喝酒。PS2版无双OROCHI尚未公布时，官方只放出两张宣传画，一件头盔，一把镰刀，两件物品上都有蛇形装饰。当时立刻就猜测和八岐大蛇有关，加上真田幸村的武器名为炎枪素戋鸣，素戋鸣和八岐大蛇是宿敌，结果果然不出所料。

《古事记》记载当素戋鸣尊从高天原被放逐到出云之后，沿着“肥河”（斐伊川）行走时，在上游遇到一对老夫妇，得知这对老夫妇原本生有八个女儿（祭品·八稚女的由来），但其中前七位已经被八岐大蛇吃掉了，如今这对老夫妇正为即将面临同样命运的小女儿栉名田姬悲泣着。素戋鸣尊便以事成后将栉名田姬许配给他为条件，自告奋勇收伏将前来的八岐大蛇。为保护栉名田姬，素戋鸣尊将她变成一只梳子插在自己的头发上，然后叫二老酿造烈酒（此酒就是无双OROCHI中，远吕智的专属道具“神变鬼毒酒”），在围墙上凿出了八个门，各自摆了装满烈酒的酒桶。到达现场的八岐大蛇一闻到了酒香，八个头便各自钻进八个门中饮用烈酒，接著便酒醉倒地，昏睡不起。素戋鸣尊趁机持着“十握剑”，遂将八岐大蛇斩杀，在切到尾巴的时候，十握剑的剑刃却敲出了缺口，素戋鸣尊将尾巴逐一剖开看才发现，原来其中含有一把坚硬而锋利的神剑，而这把神剑便是“天丛云”，因大蛇头部覆盖云雨，故而得名，这也是战国无双系列中上杉谦信的第4把武器。从此，素戋鸣尊娶栉名田姬为妻，定居出云，并建立了出云国。

## 王佐之才，江东那片绯红的祥云——周公瑾



周瑜，字公瑾，江东第一英杰。美姿容，精音律，多谋善断，胸襟广阔，人称美周郎。“瑜”，美玉也；“瑾”，亦美玉也，古词“瑾瑜”就是比喻美德贤才。周郎人如其名，在无双系列中都以流丽的容姿出现，红装束裹。为什么吴国的军容基本以红色为主？红色是热情洋溢的色彩，代表着力量、地位、坚韧不拔的挚着。使人产生血与火的联想，通过色彩的直感，把吴军与战争、血、火联系起来，赤壁之战周郎一把火烧了曹操，夷陵之战陆逊一把火烧了刘备，吴国在历史上取得的两场决定性的胜利都是用的火计，所以KOEI用红色来表示吴国十分恰当，这也是无双的艺术底蕴，借吴国军服的表面色彩来体现两大战役的表象意义。谈周郎，就必须说烧赤壁，二龙争战决雌雄，赤壁楼船扫地空。烈火张天照云海，周瑜于此破曹公。他作为赤壁之战的前线总指挥，以卓越的军事才华，扬水战之长，巧施火攻，以弱胜强，率领孙刘联军战胜了曹操，取得了赤壁之战的胜利，创造了辉煌战绩，是中国历史上以少胜多的经典战例。 在真·三国无双系列的前4作中，最强武器被设计为曲刀形状的古锭刀，古锭刀真打，古锭刀风月，古锭刀梦幻。真打是指古代时刀匠在打造刀时，都会根据自己的心意将同一兵器打造多把，而数把刀中最成功的得意之作叫做“真打”，剩下来的叫做“影打”，有可能会被埋在地底或者赠送他人。风月和梦幻是为了配合周郎的儒雅而命名。“古锭刀”实为东汉末期名将“江东猛虎”孙坚所持，剑身经多次铸造而有松纹，所以又故名松纹古锭刀。传说长七尺三寸，锋芒无比，利如倚天。刀鞘刻有雕龙花纹，刀身红如人血，威武异常。再来谈谈真·三国无双5中，周郎的武器从古锭刀变成了齐天棍，其寓意就是周郎实为吴国的擎天柱。“绯瑞云”，“绯”既是红，这把武器的名称正是应正了“烈火张天照云海”这句名诗，颂扬周郎火烧赤壁的盖世奇功。而“红朝霞”和“黑胧月”这一晨一昼的表象则是为了配合“绯瑞云”，暗示着赤壁之战，火光漫天映红朝霞，硝烟弥漫朦胧明月。

## 编辑寄语：关于OROCHI的译名

OROCHI在国内被普遍翻译为“大蛇”，没错，OROCHI就是指的日本神话中的八岐大蛇。而在游戏中日本官方用的译名是“远吕智”，这个可谓才是它的正规译名。而游戏标题中的OROCHI，在KOEI的台湾官方网站上的译名是“无双·蛇魔”。而4月3日发售的系列新作名为《无双OROCHI魔王再临》，注意是《魔王再临》，而不是《蛇魔再临》哟。



BIOHAZARD STORY

# 解构恐惧

Vol.14

这一期我们要谈到的是《生化危机》系列所改编的电影三部曲。当然，对于电影的剧情这里并不会涉及太多，如果大家有兴趣的话可以去找DVD来观赏。我们所要谈到的是电影台前幕后的一些花絮，以及它们和游戏之间的关联。 □文/荇菜

## 《生化危机》电影版的台前幕后

## 不为人知的花絮杂谈

作为20世纪90年代最为成功的系列游戏作品之一，《生化危机》系列自然也摆脱不了被搬上电影银幕的命运——之所以这么说，是因为游戏题材改编的电影几乎个个恶评如潮，鲜有佳作出现，让玩家和影迷倒足了胃口，以至于游戏改编类电影成为了一个触碰不得的“地雷区”。不过为了拍好《生化危机》，制片方选中了曾经主演过《第五元素》等动作影片的著名女星米拉·乔沃维奇担纲主角，对于影片的资金投入也十分丰厚。这些努力让《生化危机》电影三部曲取得了相对来说不错的成绩，在专业电影网站IMDB上也获得了平均6分左右的观众评分——虽然不算什么高分，但对于商业电影来说已经是差强人意了。要知道由安吉丽娜·茱丽主演、大名鼎鼎的《古墓丽影》系列两作均只得到5.2分；由SEGA街机名作《死亡之屋》改编的同名电影更是只有惨不忍睹的2.0分，在“史上最烂百部影片排行榜”中“名列前茅”。

第一部《生化危机》电影是2002年3月在美国上映的。和很多改编类电影一样，它虽然采用了游戏原作的世界观背景设定，但和游戏的剧情本身并没有太紧密的联系，可以说是“在同一世界中发生的两条平行线索”。电影以米拉·乔沃维奇扮演的爱丽丝为主角，而与主角对立的当然还是秘密从事生化武器研究的Umbrella公司以及他们制造出来的丧尸以及变异生物。电影原本预定有一个一语双关的副标题：“Ground Zero”。这个词在军事领域指的是被核爆炸摧毁的地区表面，也指大爆炸之后留下来的废墟；同时Zero这个词也暗示电影的剧情发生在游戏之前，算是游戏的“前传”。不过由于美国9/11事件之后，世贸大楼被摧毁后的废墟也被称为“Ground Zero”，所以在电影上映之前就取消了这个副标题，以免引起敏感的政治话题。导演保罗·安德森也担任本片的编剧，他原有一个古怪的念头：以童话故事《爱丽丝梦游仙境》的剧情为蓝本来编撰剧本，但这个方案最后被否决了。不过从女主角的名字等一些细节上我们还是能看到他最初构思的影子。

大量的丧尸自然是电影中所表现的重点。为了获得逼真的丧尸形体效果，制片方特地请来了专业舞蹈演员扮演丧尸角色——因为舞蹈演员能够更加娴熟自如地控制自己的身体行动。在影片开始有一个丧尸的腿部折断的镜头，拍摄的时候甚至没有使用任何特技，因为扮演丧尸的舞蹈演员可以轻易地将膝盖弯折成几乎脱臼的角度！导演尽量地让演员自由发挥，而不是预先告诉他们怎样去模仿丧尸，以防止大部分演员都重复同一种动作。由于演员的数量不足，一些工作人员也不得不参演了丧尸，其中包括影片的制片人等等。有意思的是，在整部影片中完全没有任何一句台词提到了“丧尸”（Zombie）。



尽管电影版的剧情和游戏原作存在着不少冲突矛盾之处而导致玩家的声讨，影评家对于本片也有颇多诟病，但它还是以3千多万美元的投资换回了1亿美元的全球票房，在商业上堪称成功，这也催生了续集的开拍。2004年9月《生化危机：启示录》在北美公映。保罗·安德森为了拍摄《异型对铁血战士》而不再担任本片导演，不过还是仍然参加了剧本的撰写。本片承接上一集的剧情，仍然以爱丽丝为主线，进一步揭露Umbrella公司、美国政府以及其他各方面围绕病毒研究的冲突和阴谋。值得注意的是，本片中出现了直接来自于游戏原作的人物，包括游戏初代和三代的女主角吉尔·瓦伦蒂诺、三代的男主角卡洛斯·奥利维拉等等（不过在原本游戏中对吉尔颇有好感的卡洛斯在电影中“移情别恋”地对爱丽丝产生了爱慕之心），还有很多来自游戏中的场景、角色在电影中通过直接或者间接的方式出现。为了让动作场面更具有刺激性，导演原本还打算对丧尸的行为加以改编，让它们行动更加迅速，不过后来大概是觉得这样与游戏的基本设定抵触过大，恐怕会遭到游戏玩家的强烈抗议而作罢。本片中仍然刻意回避了Zombie这个字眼，所有演员的台词没有一句提到过它——大概是编剧们的某种恶趣味？

让人哭笑不得的是电影中“追踪者”的来历设定与游戏大相径庭，甚至还设计了一个追踪者人性复苏、帮助爱丽丝逃出险境的桥段，也成为游戏玩家最为反感的一幕。扮演追踪者的演员虽然身高接近2米，而且还穿上了特制的“增高鞋”，但相对于游戏中的设定来说还是太矮了一些，给人一种气势不足的感觉。而电影中的“舔食者”则完全是通过电脑CG制作而成。在电影的结尾，爱丽丝在被直升飞机追击以及她假装丢下武器然后忽然消灭敌人的片段游戏玩家们一定会觉得十分眼熟：这显然是盗用了《生化危机：代号维罗尼卡》片头动画的创意。

《生化危机：湮没》于2007年9月上映，更多来自于游戏中的角色在影片中出现，其中包括克莱尔·雷德菲尔德和阿尔伯特·威斯克。编剧原本打算让吉尔再次出场，但最终决定换成克莱尔。而威斯克在电影中更成为了Umbrella公司的总裁——对于游戏玩家来说，诸如此类的设定可以说是十分难以接受的。由于上映的时间较近，目前还没有本片全球票房的统计数字，不过从上映第一周的北美票房来看，本片比前两作更为成功——而相对的，本片遭到的批评也更多。不过不管怎么样，制片方已经明确表示：这将是电影系列的最后一作，今后玩家们不用再痛苦地看着那些熟悉的角色在银幕上被改造得面目全非了。而从商业电影的角度来讲，《生化危机》系列也并不是失败的作品，在游戏改编电影的历史上，它应该占有自己的一页。

哦，对了，最后还有一个细节要提到一下：《湮没》仍然继承了前两作的“优良传统”，那就是——你一定猜得到——全片没有出现过Zombie这个词。绝口不提“丧尸”的《生化危机》，对于这一点大家作何感想呢？



猎人世界的舞台中心，全世界猎人的集结之地在此展现！ VOL.10

# Monster Hunter MH杂记簿 LABORATORY

怪物猎人的世界不仅有类似原始世界的风貌，还拥有众多天马行空的传奇要素。本期专栏为大家介绍的是游戏中比较特别的场景“街”的背景情报，相信这个专门挑战强大古龙的地图一定给玩家们留下了深刻的印象。

## 怪物猎人的传奇世界（二）——东多尔玛街

### 世界的中心

猎人世界处于核心地位的东多尔玛街，是由很久以前在此居住的原住民们开山填海逐渐兴建起来的。这里地处大陆中央部，北靠弗拉比亚雪山脉，西临克鲁布提奥斯沼泽地，南有拉提奥火山口，东则遥望提罗斯大密林，地理环境十分优越，人们利用取之不尽的风来为风车提供能源，用之不完的水来灌溉人们的生活。得天独厚的自然条件，使得在这里生活的人们每天都笑口常开。

街道得以持续繁荣发展，除了自然环境因素外，还得益于大长老的出色领导，以其统率下设立了买卖交易市场，古龙观测所，城市守备队及怪物迎击对策等各种各样的有力政策，并且以其周边怪物的威胁来转化为城市建设的动力，使得市民们都有非常强烈的家园意识，这让东多尔玛街朝着凌驾于其他地方的速度快速向前发展着，世界各地的猎人们都慕名而来寻求合作伙伴，切磋技艺。

街门：作为东多尔玛的门户，街门架筑在高耸的山谷之间，就像一座山门一样，这种地形是为了应对怪物而设计的。街门的一侧设立的古龙观测所会向造访的猎人提供街道的规章，怪物市场价格，古龙观测预报等各种有用的信息，观测所的工作人员多是由各地募集来的龙人族占卜师，他们平时负责气候环境的观测，及怪物生息活动等情报的调查工作，当有危机来临时，观测所会从这里发送紧急警报，通知人们做好防范准备。

中央广场：街道四周各种设施的中心地带，有着众多个人经营的店铺，往来的客商也时常穿插其中，在这里可以买到各种狩猎用的道具和吃穿住行的必备用品，是个非常热闹的交易中心。广场一旁还有钓鱼场，很多爱好者在这里休闲垂钓，这也得益于当地丰富的水源所赐。另外，在怪物来袭之际广场一端有通向迎击区域的特别通道。

猎人工会：以狩猎怪物为生的猎人可以说是以自己身家性命为赌注来换取高额的报酬，这种英雄一样的形象使得猎人成为很多年轻人所憧憬的工作。但是因为欠缺知识与经验贸然去挑战怪物而因此丧命的人屡见不鲜，为了减少这种事发生，作为管理猎人活动的猎人工会便自发的成立了起来，在各地狩猎活动较为集中的地方都设立有这种工会。工会的规则和等级概念在各地的情况都有所不同，以东多尔玛的猎人工会为例，根据猎人的等级和名声，领取任务的地点分为大众酒场和大老殿两个地方。大众酒场除了作为娱乐场所运营外主要为职业猎人提供由各种渠道而来的任务委托工作，猎人们可以在这里自由寻找合作同伴。而专为高等级猎人提供任务委托的大老殿就是其他地方工会所不具备的特别机构，这里作为统治东多尔玛街的大长老居所，专门为指定猎人委托一些危险性高的特殊任务。

演技场及歌姬：与古龙观测所同为东多尔玛的象征之一。演技场平时是作为守护街道的卫兵队与骑士团的训练场所，也同时对猎人开放，会有经验丰富的教官负责组织各种规模的狩猎演习。当遇有祭典等特殊活动时，演技场会作为东多尔玛街的仪式场所，大老殿的大长老和大臣们会在此设宴祭天，祝愿来年的风调雨顺，同时会有一种称为歌姬的龙人族女性登上祭坛，幽幽咏唱能抚平人们心灵的优美旋律，让每一个听到的人都忘却烦恼，对生活充满信心，她们的歌声被美誉为“寄宿灵魂之歌”。

歌姬与传统仪式，是从上古时代流传下来的一种民族习俗。而在残酷的大自然面前，人们并没有把希望寄托在神灵身上，他们用自己的双手来开阔疆土换取富裕安定的生活，在遇到危险时，勇敢的人们也会争相站出来利用手中的武器来保卫自己的家园。

### 披风的钢之来访者

在世界各地生息的怪物拥有各自不同的习性，有的深居避世与人类老死不相往来，有的性情凶暴而危害四方，根据记载东多尔玛街自古以来曾多次受到一种全身披风的强大古龙袭击，街道屡次被其大肆破坏，人员伤亡惨重。为了应对这种情况，街道增设了针对怪物的迎击要塞，要塞上设置有击龙枪及大炮等强力武器，并建立了城市守卫队及雇兵骑士团以应对各种突发事件，并且，以大老殿为中心的猎人工会与附近村镇的狩猎集会所都建立了联盟关系，一有事情都会有来自各方的猎人倾力来支援。

根据古龙观测所提供的情报，这种被称为风翔龙的古龙平时都居住在深山密境之中，不与任何其他物种来往，只会在夜黑风高之时展开它黑色的羽翼，翱翔于天际之间，漫步于山水之中，所到之处均伴随着难以捉摸的无名旋风，其身影让目睹到其的生物无不退避三舍。然而其身体上钢铁一般的鳞片每过一定周期就会逐渐发黑，直到生锈，此时风翔龙的性情会变得十分狂暴，时常来往各处寻找目标袭击破坏以发泄情绪，直到生锈的外壳即将脱落之时才会飞到人迹罕至的山顶，褪去老皮生出新皮这样周而复始的延续自己的生存。面对这种情况，观测所特别加强了对风翔龙等古龙的观测力度，以求能尽力掌握其的生息动向，而当发现风翔龙有迹象将袭击东多尔玛时，观测所即会第一时间吹起号角，通知人们采取避难措施，同时街道的守卫队及自愿募集来的猎人们就会拿起手中早已磨得发亮的武器，穿好强韧坚固的铠甲，打开大门，冲向那远处风雨中发出震天长哮的黑色古龙……



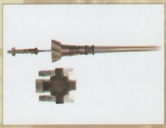


**龙马** 联机联机还是联机……

最近每天晚上都会习惯性的上KAI和朋友们联上几盘，JUMP炎王和双黑铠任务还是那么有挑战，也算是为2G出来前保持良好状态的一种热身，哈哈。

### Check! 武器鉴赏系列

#### 要塞的守护者——击龙枪（吽）



●MHP2数据：
攻击力：460
龙属性：100
防+16
蓝色斩味
扩展槽：1孔



这把枪是比较特别的一把武器，原是东多尔玛街迎击要塞上的巨大击龙枪折断的一部分，经过武器工房的加工技术再生而成为猎人用的长枪，因为曾沾染过古龙的鲜血而使得枪本身寄宿着杀龙的力量。游戏中这把长枪是最容易入手的龙属性长枪，虽然属性值不高，但强大的攻击力还是非常值得信赖的，而且在街的场景中用它与怪物搏斗一定有种身为猎人的荣耀吧。注：吽读音为hong（轰）

机战犯必看的机器人研究所

VOL.2

# 机战FAN专栏

ROBOT COLUMN

机战OG系列的元老级作品——《超机大战SRX》机体资料第2弹登场！！本次为大家介绍的是作为SRX身体部位的R-2以及其强化型R-2P的详细设定，并且对R-2所搭载的，同时也是SRX的动力源——特罗尼姆引擎进行了单独的详解。希望大家能够喜欢。 □文/零羽

## 特殊关键词解说：特罗尼姆引擎



本次给大家介绍了R系列的第2架机体R-2的全部资料。其中，作为R-2的动力源的“特罗尼姆”引擎是一个比较重要的东西，毕竟这个“特罗尼姆”引擎也是作为合体后的SRX的动力源来使用的。

“特罗尼姆”引擎是在降落到地球的外星巨大战舰“陨石3号”中发现的放射性物质“特罗尼姆”为基础开发出来的特殊动力装置。看似只有区区米粒般大小的金属物质“特罗尼姆”，其威力远远的超出了地球人的想像……地球上的科学家们正是看中了“特罗尼姆”内部包含巨大能量，制作出了能将这巨大的能量提取出来，并转换成PT的动力源的装置——特罗尼姆引擎。按“时间单位”来换算的强大的能量变换量实际上是不可能计量的（以地球人的科学技术等级来看），面对这无法控制的究极能量，现阶段地球上任何材质都无法承受……科学家们只好使用“保险装置”来强制抑制住“特罗尼姆”引擎的出力。在当“特罗尼姆”引擎的出力上升以及加速度的能量上升率提升后，出力上的调整就会随之变得越加困难，以致于控制失灵而引发暴走……在这些很难解决的难题下，搭载到R-2上的“特罗尼姆”引擎在使用最大出力时，安全活动时间只有短短3分钟，一旦超过时限，就极有可能发生事故……虽然“特罗尼姆”这种金属物质的本身就属于没有被完全解析成功的未知物体。但即使是这样，它也还是地球上现有的动力装置之中，拥有着最高级别出力的引擎。可以说没有比它更适合做超级机器人SRX的动力源的动力引擎了。

### 机体资料 机体名 R-2

| 出自 | 原创SRX系 | 合体形态 | SRX |
|---|---|---|---|
| 分类 | 高出力重装备炮击战用PT | 所属 | 地球防卫军极东支部SRX小队 |
| 机体编号 | R-2 | 主开发者 | 大宫＝创 |
| 全长 | 18.2m | 主驾驶员 | 莱迪斯·F·布兰休泰因 |
| 重量 | 80.4t | 标准武装 | バルカン ビームソード |
| 动力 | 热核反应炉 | | マグナビームライフル |
| 武装追加形态 | R-2パワード | | 有线式ビームチャクラム |

R-2是实施“SRX计划”的地球防卫军极东支部开发的中、远距离炮击战用パーソナルトルーパー（简称为PT）·R系列的2号机，正式名称REAL PERSONAL TROOPER TYPE-2。驾驶员是莱迪斯·F·布兰休泰因少尉（爱称为：莱）。

以重火力为特色开发的炮击战专用的R-2，搭载了与R-1不同的强力激光兵器，装甲方面也比R系的其它两架机体要厚上很多，并且还装备了！フィールド装置。但是，由于重装甲、重武装带来的机动性不足也成为了R-2的致命弱点。最终R-2也就成了要求机师有极高技术的机体。另外，R-2并没有搭载T-LINK系统，在合体成SRX后就成了一个补助机构。



游戏中R-2也是一架问题较多的机体，非常难使。尤其是移动力方面要比其它机体低，但好在机师莱迪斯有精神指令“加速”，如果不用精神指令就只有为R-2加装“ブースター”之类的强化零件了。另外，由于R-2不具备飞行能力，在障碍物较多的地图战斗时会显得力不从心。

在使用此机体面对敌方的激光兵器时，由于其运动性比较低，通常都是依靠自机搭载的！フィールド装置来挺过去。还有，能够移动后进行攻击的激光轮也是战斗中最有效的武器。

### 机体资料 机体名 R-2パワード

| 出自 | 原创SRX系 | 所属 | 地球防卫军极 |
|---|---|---|---|
| 分类 | 高出力重装备 | | 东支部SRX小队 |
| | 炮击战用PT | 主开发者 | 大宫＝创 |
| 机体编号 | R-2P | 主驾驶员 | 莱迪斯·F·布兰休泰因 |
| 全高 | 23.8m | 武器装备 | バルカン |
| 重量 | 152.4t | | ビームソード |
| 动力 | 热核反应炉 | | マグナビームライフル |
| 武装追加解除形态 | R-2 | | 有线式ビームチャクラム |
| 合体形态 | SRX | | ハイゾルランチャー |

机体简介：R-2强化型（パワード）是R-2追加强化武装后的形态。为了使SRX合体成功，而正式使用了トロニウム引擎，并追加了合体后成为SRX腕部的ハイゾルランチャー与合体后成为SRX肩部装甲的强化型护盾。



R-2肩部追加新型武器重金属粒子炮——ハイゾルランチャー有强大的威力与射程，配合双臂全的高级强化护盾及光线防护立场，R-2强化型成为了名副其实的移动炮台！

在游戏中，强化护盾以追加装甲的形式装备在了R-2的两肩上，但由于机师莱迪斯驾驶特性，强化护盾在实战中并没有起到防护的作用，成为了单纯的摆设。新追加的武器ハイゾルランチャー虽然能量消耗非常大，却有着一击必杀的效果。此武器也成为了R-2强化型的最强武器。



随着机战OG系列的发展，R系列机体也跟着大活跃起来。本次介绍的R-2（强化型）的最强武器ハイゾルランチャー自从有了ALL属性之后，其在游戏中的实用程度也是日渐提高。

## 《机战犯VOL.4》的小预告～

本期借用专栏的一个小小角落来特别预告一下即将发售的VOL.4中全新追加的几个栏目（原有的固定栏目在这里就不多说了）。首先是剧情小说部分，继好评连载中的《机战W》之后，再次新增一篇GBA时代的经典之作《机战A》的连载（选用的是人气渐增的阿克赛鲁路线）。

接下来要说的是从VOL.4开始新设的“纯机战”专栏，本栏目将为大家详细的介绍“元老级”机器人（断空我、泰坦3等等）的各种设定资料，内容绝对够分量！除此之外还有NDS版的机战新作《无限的边境·超级机器人大战OG传说》的最新特报！以及即将在新春之际发售的PSP版《基连的野望》系列的最新作《基连的野望 阿克西斯的威胁》的特报总集！

在最后，还特意为大家准备了休闲娱乐的小游戏——《机战W》&《SD高达G世纪魂》的双面拼图!总之，在新的一年中，《机战犯》还会有更多新的惊喜！请大家一定要继续支持哦！

# 龙哥热线

最近北京市政府规定每月的22日为"让座日"，这让龙哥非常头疼，因为我上班从来不用坐公交车……

坚持每天吃凉皮到老板都感动不已的龙哥

## 《任天堂全明星大乱斗X》问题相关

最近这段时间以来，围绕Wii上的《任天堂全明星大乱斗X》可谓话题不断，不过游戏实际发售之后却引发了一连串的"麻烦"。首先就是正版玩家中出现了少部分读盘不能或是运行不流畅的情况，任天堂随即发表声明表示，由于《任天堂明星大乱斗X》采用的是双层碟片，比单层碟片不易于读取，因此出现上述问题是由于玩家的Wii主机光头受到污垢影响无法正常读取。出现问题的玩家可以将Wii主机邮寄给任天堂公司进行免费清理。

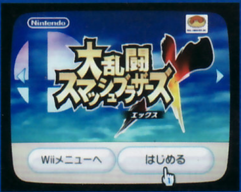
当然，这才是问题的开始，因为问题的关键在于——由于本作使用的是D9格式光盘，并采用了全新的加密方式。所以，如果玩家的Wii上安装有wiikey之类的破解芯片的话，即使购买的游戏是正版，也是无法正确读取的。因为这个问题，一度导致我国许多Wii玩家们痛苦不堪，好在如今这个问题已经得到了比较好的解决，下面我们就来说一下如何将其搞定。

首先要明白，目前针对D2CKEY改机的和其他改机的，正版基本不能运行。D版能运行与否也不一定，要看D厂的生产模式和用盘。D2CKEY芯片的情况下，刻录盘运行的话必须是DVD +R DL盘，刻录速度不能高于4X，2.4X为最优，刻录软件绝对不能用NERO，必须用ImgBurn，而且还必须设置DL换层点2084960，必须满足以上全部条件才可玩。

对于安装了Wiikey的玩家而言，想要玩到本作，需要具备以下三个条件中的任意一条：没有改过机+正版游戏；Wii 3.1 J/E+Wiikey 1.9g+DVD±R DL(D9)；Wii 3.1 J/E+Wiikey 1.9g+DVD±R(D5)。在下载游戏镜像前要先确认自己的Wiikey是否能真正的升级到1.9g，可以的话再开始下载。升级Wiikey的话，要先用DVD+R或DVD−R的盘刻一张Wiikey 1.9g的升级盘，注意不是所有的克隆Wiikey都可以顺利升级到1.9g的，只有正版Wiikey或高仿的克隆Wiikey才能成功升级。在更新Wiikey时需要把更新盘放回光驱，等更新到100%并且无错误提示的话，就表示升级成功。

下载玩游戏进行刻录的时候切记不要使用NERO，最好用IMGBURN，默认设置2倍速进行烧录。至于刻录盘种类的选择上则是尽可能选择好一点的，不过从目前已知的例子来看，似乎还没有百分之百一定能成功的光盘，要做好失败重来的心理准备。

最后就是要注意，现在的D9版镜像，是使用Wiikey设定盘里的软件，将《任天堂全明星大乱斗X》正版光盘一部分一部分的导出到SD卡上，再拿回到电脑上面来合并，合并后的产物则是现在的D9镜像，这个是完整版。而D5版镜像则是从D9版镜像里DUMP出来的产物，D5版与D9版相比，缺少动画，也不能进行经典游戏。如果在D5版上播放动画或是进行经典游戏就会造成死机，其他方面没有问题。




←这次的大乱斗让加装了芯片的玩家头疼了好一阵。

Dear龙哥，请问R4的电影播放支持什么格式，不是MP4的话应该怎么转成MP4或方便点的，有什么自制软件，比如SFC模拟器，推荐一下？　　（安徽滁州 傅文举）

DPG格式，用Moonshell就能直接观看。一般国内相关的NDS网站或是论坛都能找到不少DPG格式的电影，直接下载下来即可。如果想要自己转的话，需要下载专门的DPG转换软件"DPGTOOL"。NDS上的自制软件还是比较多的，前几期的科普园地栏目中曾经有过比较全面的介绍，不过常用的也就那么几类。至于NDS用的SFC模拟器，还是以"SNEmulDS"比较出名，不过总体来看，NDS的机能在模拟方面还是不够，所以其上的SFC模拟器不论是兼容性还是完美度上都不够让人满意。

如果我08年暑假买PS2，还能玩到以前的经典游戏吗？过年期间能不能看到电软的购机指南？　　（河北高碑店 李高杨）

以前的经典游戏？你是指老PS2游戏？08年暑假买PS2的话其实是太晚了点，那时候PS2上基本已经没有什么新作品发售了——至少没有啥值得期待的大作发售。其实即便是现在，买PS2也是为了"吃老本"，毕竟PS2以前的好游戏数量实在是太多了，即便是"吃老本"也是足够的。但是现时不同往日，如今流行的是下载游戏再刻盘，压盘的PS2游戏已经非常少了，而想要淘到老PS2游戏还是比较困难的。你要真打算买PS2的话，不妨趁现在多去逛逛，说不定还能淘到一些游戏，等到了暑假，估计就更难买到了。至于购机指南，这次过年期间的合订本没有制作这个，毕竟现在购机环境比较成熟，购机过程中有可能的问题也经常会在热线或是科普中刊登。

个人认为好的大作或者是续作肯定会出在画面更好、更核心向玩家的主机上吧？就像《生化危机5》为什么不出在Wii上呢！不是说Wii不好，不过谁会把自己的神作出在一个画面停留在上个世代的主机上呢？所以我看好PS3，龙哥以为呢？　　（山东威海 赵柜清）

这么说吧，更强劲的机能可以使得游戏无论是在画面表现、音效、整体构架、AI等众多方面有条件进行改进和提高，而这些无疑也是打造一款好游戏的重要因素（虽然未必是最关键的因素）。需要注意的是，制作更好的画面、打造符合以上条件且素质更优秀的游戏，往往意味着需要投入更多的成本，这一点在对硬件性能很难马上掌握的新主机上尤为明显，而投资本身就是一种风险，高投资等同于高风险，未必所有的厂商都愿意去做这种尝试，在这方面栽过跟头的也不在少数。至于"谁会把自己的神作出在一个画面停留在上个世代的主机上呢"这个论点，对不起，NDS上预定发售的DQ9就是最强有力的反证。退一步讲，其实所谓的"好游戏"也是相对的，一款游戏之所以被称为"好游戏"，并不是说所有的玩家都认为它好，只不过支持的比反对的多而已，这本来就是一个无法真正客观进行量化的指标。而且不同的玩家喜欢不同的游戏类型，在游戏的选择和喜好上各有不同，以Wii上的《Wii Sports》为例，这款游戏如今在全球的销量已经突破了一千万套！这个成绩，能够超越它的作品，绝对是凤毛麟角，这样的游戏，能说它不好、不是神作？除了偏好问题外，许多游戏题材本身也对主机风格有着特殊的要求，仍旧以《Wii Sports》为例，仅从画面等方面来讲，换了360或是PS3，甚至是更低一级的PS2都能胜任，但是这款游戏的卖点就是利用Wii主机体感互动性能的新玩法，这样一款游戏，如果是换到没有这项功能的360或是PS3，绝对无法取得这样优秀的成绩。所以说，软件和硬件的关系，并不仅仅是一个硬件性能对画面等简单外在表现的支持，主机风格和特性本身也对软件的风格有着明显的互动关系。此外，不同主机对应的玩家群也有所区别，这点在XBOX360、PS3和Wii上已经得到了明显的体现，喜欢这三大主机的玩家，其本身在游戏风格的偏好上就是有所区别的，用户群的特征同样也是厂商在开发游戏时需要特别考虑到的因素。除了这些，其他相关的因素还有很多，这里就不再深入讨论下去了。当然，龙哥并不是否定PS3，硬件性能上的强大以及蓝光播放功

能是其区别于另外两大主机最为突出的优势，而且能够充分利用这些资源作为卖点的大作也很多，比如FF13、比如MGS4；但是，迄今为止，PS3上能够真正将这些独有特色放大化、效应化的作品还是太少太少。而一些原本PS3独占作品的跨平台化再加上目前已经多平台发售的作品中各版本之间没有明显差别的情况，这就会让理性的玩家思考“既然性能（至少是目前表现出来的）相差不大，既然花更少的钱可以玩到同样的游戏（甚至是更多），我为什么要多花钱买你PS3？”——这是很正常也是很现实的消费者思考方式。所以说，尽管PS3有着它自己明显的优势，但要取得更好的成绩，索尼还有很多事情要做。

**请说一说有关FF12国际版中的“三神器”吧！还有字母武器的入手方法，万分感谢！（四川乐山 冯显佳）**

“三神器”是FF12国际版的终极最强装备，必须装备钻石腕轮才能得到这3件装备，由于其太过变态的威力甚至已经影响到了游戏平衡性，所以入手难度也是高到不像样。其中**ジャンダルム**可以通过乱数修整法大幅提高获得几率，具体步骤为先打倒圣天使并得到圣剑后，回到前一画面的水晶处，开启选单，退回两人，只留一个人在外面。留下这个人需要卸下武器和盾，并装备上钻石腕轮，接着解除身上所有状态附着。之后再存档、弹出游戏、关机、重新起动机器，放入游戏，读取刚才的存档。进入游戏画面后，此人会背对水晶，接着不要碰触到水晶，而是绕过水晶去到圣天使处，接着开始刷画面，一直到宝箱出现为止，出现宝箱后先不要急着打开，接着手动攻击自己18次，完成之后打开宝箱，即可确保入手**ジャンダルム**。宝剑**トランゴタワ**　的入手方法有两种，一是在**リドルアナ**大灯台、地下层／阴里**の**层、南外郭，右下角隐藏房间的圆形大厅左侧墙角超低几率出现的宝箱中超低几率获得（总获得概率为1/5000）。二是在戒律王身上低几率偷得，由于后者几率高出许多，所以推荐这个方法。而最强之弓**ザイテングラ－ト**可以说是最难拿的了，具体条件为调查任意飞空艇甲板上层甲板（前部中间部分）的地面上会有超低几率出现看不见的隐藏宝箱中，其总获得概率只有1/10000……而且和前两者不同，只能通过此法去碰运气，极为变态。你所说的“字母武器”也是FF12国际版中新增的，各职业强力武器中，有一组同名武器，其中一件武器结尾附带字母，这些字母结尾的武器按照攻击力排序后，字母组合就是“FINAL FANTASY（最终幻想）”了。它们分别是蝎**のしっぽ**F、**マサムネ**I、鲸**の**须N、宿命**のサジタリ**A、龙**の**须L、**シカリのナガサ**F、**デュランダル**A、**おろち**N、**ブルカノ**式T、**ブラッドソ－ド**A、**ガストラフェテ**S、**アルデバラン**Y。由于这么多字母武器的具体入手方法写起来会占据相当篇幅，所以建议你告知龙哥你的email，我会单独给你发过去。

**龙哥，近几天在网上看到了PS3被破解的消息，请问是否属实？（上海 徐雨冬）**

没有，PS3发售至今，所谓的“被破解”已经说过很多遍了，去年快年底的时候甚至一度放出消息表明已经完全破解，而且破解芯片都已经生产出来即将上市，然而事实呢？仍然杳无音信。实际上，PS3的破解进度确实有一定的进展，但是目前仍未达到真正的完全破解。近期比较值得注意的破解消息是来自德国的DC小组宣称他们已经可以修改PS3的firmware，目前正在为PS3开发出一款ISO loader而努力，但其真实性仍然有待考证。目前，大多数人还是希望通过“软破”来达到破解的目的，而所谓的“软破”就是指和PSP一样，通过破解PS3系统的固件，然后作出修改从而能够运行非官方的程序，例如ISO loader之类，从而能够在PS3上运行从网上下载的PS3 ISO文件。其实PS3的蓝光ISO镜像文件在PS3推出当月已经有外国的破解达人通过安装在PS3上的LINUX系统截取出来了，但是没有运行软件的话仍然是没有任何意义。另外说说，如果是通过“软破”来完成的话，那么有一个非常大的问题仍然摆在玩家面前——众所周知，蓝光的容量为单面单层25GB、单面双层50GB，虽然目前大部分PS3游戏的容量也就是在10GB左右，但是将来游戏的容量肯定是会大幅增加的，即使只有10GB的游戏，通过上网下载的话……所需要花费的时间，实在是太久了点，时间成本太过高昂。还有就是蓝光刻录机价格太过昂贵、蓝光光盘同样不便宜，这种售价，即时PS3能够破解，成本也太贵。某种程度上来讲，PS3破解的问题，不仅仅是技术上的问题，破解后玩盗版的高昂成本问题仍然会是极为头疼的事情。

**龙哥你好！请问《天诛3》日文版中的铁舟怎么使用？隐藏版面怎么进入？对了，贵刊原来是否对《天诛千乱》和《天诛Z》有过报道或做过攻略？如果有，还能补订吗？请你顺便告诉是哪年的哪一期。（贵州大方 陈涛）**

铁舟的出现方法为在标题画面输入L1、R2、L2、R1、→、←、L3、R3，其实本作中还有不少类似的秘技，这里顺便都提一下。在忍具选择画面，按住R2+L2后，输入□、□、□、↑、←、↓、→，成功后可以增加道具；在游戏中按暂停，输入↑、↓、→、←、□、□、□，可以恢复角色的体力；在忍具选择画面按住R1+L1，输入↑、□、□、←、□、□、↓、□、□、→、□、□，可以开启所有道具；在选择任务画面输入R3、L3、R2、L2、R1、L1，可以开启所有配置；在选择任务画面输入L1、R1、L2、R2、→、□、L3、R3，可以开启所有任务；在标题画面输入L1、↑、R1、↓、L2、→、R2、←可以开启隐藏的特别关卡。

按照上述秘技可以直接开启隐藏版面，正统的出现方法是将力丸、彩女以及藤冈铁舟三人各通关一次，在主菜单就会出现力丸专用隐藏关卡“Though the Portal”。《天诛千乱》和《天诛Z》是同一款游戏，前者是日版的名称，后者是美版的名称，本刊并没有刊登过相关攻略。

**1、《杀戮地带2》明明是SCE诚意打造，又被众多杂志给予高度评价，而且去年在E3上的表现也非常惊艳，并被赋于“光环杀手”的称号，为什么在最期待TOP20中只能排到20？2、我在学校多媒体室看电影时突然想到：世界上是没有黑色的光的，但为什么白色的银幕上能够投出黑色？（某读者）**

抱歉，很奇怪，从你的来信上来看，似乎前面还有问了几个问题，可龙哥手里拿到的就只剩下这么多了，连姓名和地址都没有，所以只能回答看到的这半截问题了。1、首先，“光环杀手”这个称号是PS2上的《杀戮地带》第一代就打出的口号；其次，这个口号只是索尼自称的，我们当然可以理解索尼对其寄予的厚望，但我们同样也要明白，喊口号是一码事，能不能做到又是另一码事。“光环杀手”这个名号，确实是许多游戏都想拥有的，但是迄今为止还没有谁真正做到过，《杀戮地带1》就不行，而且是完全的不行。《杀戮地带2》的最终表现值得期待，但最终结果仍然有待时间和市场的检验。至于其在最期待榜上排名的问题，我们只是负责统计投票数据而已，它排在20，也就是说它获得的投票支持只有这么多，你这么喜欢它的话，就应该多投几票加以支持嘛（笑）。2、呃，这个好像是物理方面的知识了……我们用眼睛观看物体看到的颜色，是由于光线在它的表面受到反射作用，从而进入眼睛，并在眼球底部的视网膜上生成一些图像，光线刺激视网膜上的感光细胞、感光细胞感受到的信息又由神经系统传到大脑，从而产生视觉。从物理学来讲，光是一种电磁波，不同颜色的光有不同的波长，人眼可以看到的电磁波可以称为可见光。实际上我们通常看到的白光是一种复色光，例如将一束白色的太阳光照射到三棱玻璃镜上，就会分离出红、橙、黄、绿、青、蓝、紫七种色光，当然白光也可能是由深红、黄和深蓝三种色光混合的，或是黄光以及蓝光两种光混合而成等等。彩色电视一般是用红、绿、蓝三种光作为基色，依照不同的强度比例迭加，就能够使人们看到自然界存在的各种各样的颜色，这就像是我们用调色版调制各种颜色，至于黑色的光，则可以是通过黄色、紫红色和青色调节而成。你所说的“白光”本身就已经是调和后的复合光了。这些都是比较基本的物理光学。

NEW NETWORK FUNCTION OF PSP

科普园地

# 游戏掌机网络时代——PSP新网络功能应用详解



**大家春节期间玩的还爽么？春节期间PSP破解方面同样非常热闹，接连出现的好东西不断吸引着玩家的眼球。这次让我们来看看3.80和3.90系统新增加的网络应用功能。**

说到PSP的网络功能，之前PSP就能利用无线网络上网浏览网页、查看RSS、连接PS3主机等，甚至利用非官方的KAI来网络对战。SONY仿佛要用游戏以外的卖点来吸引用户一般，在不断的挖掘PSP主机的扩展功能，最近在新的3.80和3.90系统中又增加了网络电台和Skype功能，以前谁又能想象到一款游戏掌机的网络功能会如此强大呢。

## 3.90M33-2的安装及注意事项

工欲善其事，必先利其器，要想使用这些新网络功能而又能运行游戏ISO镜像，当然需要先来安装自制固件啦，而这次因为3.80和3.90的特殊性，有些需要注意的地方，将在后面为大家详细说明。

同3.71M33和3.80M33一样，要安装3.90M33，需要PSP的当前系统是3.52 M33-3或者更高的版本才能安装。尽管从3.80M33开始，Dark_AleX就在M33自制固件中加入了网络升级的功能，但是因为3.90M33是一次全新的升级，需要使用到3.90的升级文件EBOOT.PBP文件，如果使用PSP网络升级功能的话下载这个文件比较缓慢，因此还是建议使用电脑下载。

另外，这次要升级到3.90M33-2的话，也不用像以前那样先升级3.90M33，然后再升级3.90M33-2，而是可以直接升级到3.90M33-2了，这也是为了适应PSP网络升级功能的需要，让用户能一次升级到最高版本。



↑3.90M33-2升级软件

首先让我们从Dark_AleX的官方网站（http://www.dark-alex.org/）下载3.90M33的安装包390m33_2.rar，解压以后将其中的UPDATE文件夹拷贝到记忆棒的/PSP/GAME/目录下。如果你之前已经把PSP系统升级到了3.90M33，那么这样就足够了，现在就可以开始运行升级软件升级3.90M33-2；如果现在PSP系统还不到3.90M33，那么还需要下载SONY官方的3.90系统升级文件，并改名为390.PBP，放到UPDATE文件夹文件夹中（如果没有放390.PBP文件，升级程序会自动帮你下载，但是正如前面所说会比较慢）。

运行升级软件，如果是在3.90M33系统上升级3.90M33-2，自然是一瞬间就能升级完成，毕竟只需要拷贝两个小文件而已；如果是在3.90M33以下的系统版本升级到3.90M33-2，那么就和升级3.90M33一样，会进入到SONY官方升级软件的升级步骤，按照提示一步一步确定下来，升级完成以后按O键（日版主机）或者X键（美版主机）重启PSP，这时PSP主机的系统就是3.90M33-2了。



↑升级到3.90M33-2了

Dark_AleX也发布了可以用于3.90M33或者3.90M33-2的1.50核心补丁，PSP1000老型号主机的玩家可以选择安装。目前最新版本是ver2版，在这版中增加了1.50核心时对大于4G的记忆棒的支持，这样当在3.90M33上运行1.50核心的自制软件时，就能读取大于4G的记忆棒的所有文件，而以前只能读取前4G的内容。

安装方法：从Dark_AleX的官网下载1.50 Kernel addon for 3.90. (Version 2）并解压，将解压后得到的150k_installer文件夹拷贝到记忆棒的/PSP/GAME/目录下，并把SONY官方1.50系统的升级文件改名为150.PBP拷贝到记忆棒的根目录。然后只需要运行这个1.50核心安装软件，等待安装完成即可。

在3.80版系统中，SONY也许是出于给flash0腾出更多空间的目的，重写了记忆棒读取模块（fatmsmod.prx）的代码，使这个文件减小了大约80K，同时SONY还修改了他们的ISO读取模块（np9660.prx），这两个修改可能导致的问题包括：记忆棒读取缓慢，甚至某些记忆棒在PSP上格式化之前无法读取；游戏ISO运行起来比较卡，如果是CSO则更加严重；中文文件名的ISO无法运行；游戏存档有时候无法读取或者保存；部分记忆棒上无法使用插件……等等。这些问题在3.90版系统中也没有改善，因此如果你在安装了3.80M33或者3.90M33以后出现这些问题，你首先要清楚这些问题是由SONY引起的而不是M33自制固件的BUG。

建议解决方法：备份记忆棒上的文件以后，把记忆棒在PSP主机上用“主机设定”中的记忆棒格式化功能进行格式化。如果要使用免引导模式，建议在恢复模式中（或者M33 Vsh Menu中）把ISO读取方式（UMD ISO MODE）选择为M33模式而不是Sony NP9660模式，只有在遇到M33模式无法运行的游戏ISO时再换为其他模式试试。所有拷贝到PSP记忆棒的游戏ISO都要使用英文文件名，否则会无法运行，同样，PMP-AVC、电子书、模拟游戏ROM等最好也都使用英文文件名，否则在自制软件上可能出现无法读取的问题。通常在这样做以后就能解决上面提到的问题。

Dark_AleX为了解决3.80/3.90系统中记忆棒读取的缺陷，制作了能让3.80M33/3.90M33系统使用3.71版记忆棒读取模块fatmsmod.prx的补丁，能有效地改善3.80/3.90系统对记忆棒读取的效率。目前这个补丁最新版也是ver2，修正了前一个版本在安装后无法读取音乐、图片、视频的BUG。



↑3.71版记忆棒读取模块补丁安装程序

这个补丁的安装方法：首先从Dark_AleX的官网下载Patch to Load 3.71 fatmsmod on 3.80/3.90 M33. (Version 2)并解压，将解压后的FATMSPATCH文件夹拷贝到记忆棒的/PSP/GAME/目录下。然后我们需要使用最新版的PsarDumper软件从3.71固件中提取出记忆棒读取模块fatmsmod.prx，提取方法可以参考以前电软上关于PS模拟器联机的文章的相关内容，提取时使用加密方式还是解密方式提取都可以，不过推荐使用加密方式，因为这样提取出来的文件比较小，更加节省flash0的空间。PsarDumper软件运行完毕以后，把fatmsmod.prx文件从记忆棒的/F0/kd/目录下拷贝到根目录。然后就可以运行FATMSPATCH软件打补丁，安装完成之后，PSP主机的3.80M33/3.90M33系统就是在使用3.71版的记忆棒读取模块了。

通常情况下3.71版的记忆棒读取模块因为有更好的缓存系统，能比3.80/3.90系统的记忆棒读取模块运行效果更好，但是会占用更多的内存，并且在使用Sony NP9660免引导模式时游戏拖慢的问题由于是由其他原因导致因而并没有得到解决，仍然需要使用M33免引导模式来避免。

## Skype实现PSP电话功能

SONY之前就宣布将与Skype合作，将在PSP2000型主机提供Skype软件，让用户可以通过无线网络来打电话（PSP1000老版本主机无法使用这个功能）。而这功能也随着3.90系统的推出而得以实现。但是很多玩家在升级到3.90M33以后发现并没有使用Skype功能的图标，这是因为SONY原本计划将于1月24日在日本发售的USB麦克风突然延期发售，因而SONY不得不在日版主机的3.90系统上先暂时屏蔽掉了Skype功能，而美版和欧版主机上的3.90系统就可以使用Skype功能。

国内大部分玩家都是购买的日版或者港版主机，那么是不是现在还无法使用PSP来打电话呢？感谢M33自制固件的完善功能和Dark_AleX的先见之明吧，M33自制固件的“虚拟区域”功能就是为了这种情况使用的。我们只需要按住R键开机进入M33自制固件的恢复模式，接着进入设置（Configuration）中，将Fake

region一项设置为美国或者欧洲，重启主机以后在PSP界面上的网络图标下就会看到Skype功能的图标啦！




↑Skype功能的图标

要使用Skype功能，首先当然得要有一个无线网络环境来保证PSP主机能够登录Internet，通常可以使用无线路由器或者俗称“神卡”的无线网卡，而在一些公共场所（例如星巴克咖啡厅等）也有提供无线网络环境。然后还需要在PSP主机上找到并设置好无线网络，以便PSP主机能上网，设置方法相信大家都非常熟悉了，跳过跳过。当然为了让PSP能接收语音，还需要一个PSP的USB麦克或者线控麦克，虽然SONY官方的专用麦克推迟发售了，但是国内常见的TALKMAN游戏带的麦克，以及PSP摄像头上带的麦克同样也能使用，我在做测试的时候就是使用PSP摄像头上的麦克（想像一下在星巴克咖啡厅中拿着硕大的PSP主机，对着摄像头打电话，那情形虽然很寒，但一定很引人注目-_-b）。

这些条件都准备好以后，就可以来试试Skype功能了。不要忘记打开PSP主机上的WIFI开关，在PSP界面的网络图标下选择Skype图标，会打开如图5的界面，如果是第一次使用Skype，首先需要注册一个Skype帐号（当然在电脑上的Skype帐号也可以使用），选择“创建一个新的Skype帐号”，接下来的每个步骤需要依次输入昵称、Skype用户名、登录密码、电子邮件地址等信息，最后一步则要勾上“我已经阅读并接受条款”的选项，再次按右键，这时需要选择之前设置好的PSP的无线网络连接，之后PSP主机就会通过无线网络连接到Skype的服务器上进行注册了。以后要使用Skype功能时，就可以在图5的画面选择“登录”，并使用之前注册的用户名和密码进行登录。



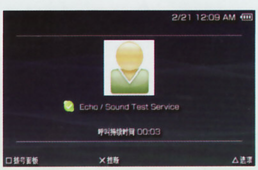

↑Skype登录和注册界面

登录Skype以后，我们会在Skype功能的一级图标中看到五个图标，分别是“我的个人资料”、“联系人”、“通话记录”、“拨号”、“工具”。“我的个人资料”中可以设置Skype的连接状态（离开、隐身等），还可以设置一些个人信息，其中“国家/地区”一项建议选择中国，这样在拨号的时候会自动加上国家区号。“联系人”一项里面自然就是添加了的联系人了，可以与其中在线的Skype联系人进行语音聊天。如果是刚注册的用户在联系人中只有一个叫“Skype测试呼叫”的联系人，我们可以呼叫她来测试麦克以及网络，对着她按圆圈键就开始连接了，当连接上以后，对着麦克随便说一些话，等一会服务器就会把你刚才说的话发送回来，这样就可以知道麦克以及网络是否正常。如果要添加联系人，需要在在“联系人”的图标上按三角键再选择“添加联系人”，之后可以添加两类联系人，分别是Skype联系人（也就是Skype用户之间打电话）和SkypeOut联系人（就是打到传统电话机或者手机上），选择前者的话就需要输入昵称或者Skype用户名或者电子邮件地址来查找；选择后者的话就需要输入名字和电话号码，相当于手机的电话薄功能。

“通话记录”选项顾名思义里面就是记录你每次通话的号码和时间。“拨号”选项就是用SkypeOut功能向电话或者手机拨号打电话，注意这个是需要收费的。“工具”选项里面主要是一些设置，其中“设定”一项包含了对隐私、Skype的音效、连接的设置，“我的帐户”里面可以查看和购买Skype点数、购买Skype语音邮件（当你不在线或者忙碌的时候接听来电）、购买SkypeIn功能（别人可以用电话或手机打到你的Skype上）、设置呼叫转移、修改密码等。




↑Skype功能主菜单




↑正在通话中

Skype用户之间通话（例如从PSP的Skype用户打到PSP或者电脑上的Skype用户）是免费的，但是如果要从Skype打到传统电话或者手机上则是需要购买Skype点数的。尽管PSP主机上就可以购买Skype点数，但是还是建议在电脑上登录Skype的中文官方网站（http://skype.tom.com/）进行购买，不但方便，而且支持一些对国内用户来说更方便的支付方式。

在官网上点“购买电话卡”我们可以看到可以购买两种卡，分别是“Skype国际卡（SkypeOut）”和“Skype国内卡（长话通）”，可惜长话通功能目前只能在电脑上的Skype客户端使用，而PSP的Skype目前只支持SkypeOut，因此我们必须买Skype国际卡，而就算是拨号到国内电话上，也是按照拨国际长途的费用计算，还好Skype本身费用不高，就算是Skype国际卡也比Skype国内卡贵不了多少（Skype国际卡大约每分钟1毛8，而Skype国内卡最便宜的则是每分钟1毛1）。在购买时可以使用各种支付方式，例如使用网上银行、支付宝、块钱、骏网一卡通、YeePay易宝、神州行充值卡等，选择对自己来说比较方便的支付方式充值即可。



↑从官网购买Skype国际卡

经过测试，用Skype打电话的效果还是非常不错的。语音相当清晰，而现在的网络一般也不会出现延时的情况。在人手一部手机的现在，PSP上Skype功能的出现意义在于可以在任何有无线网络的地方随时与Skype网友语音聊天，而不再需要带着笔记本电脑，也可以用比较便宜的价格打国际长途了。

## 网络电台 PSP听歌新选择

网络电台的功能是在3.80中加入的，在没事的时候听听网络电台的音乐也不失为一种消遣。

使用网络电台功能和Skype一样也需要无线网络环境，并且在PSP主机上设置好无线网络。接下来需要用PSP主机上网去下载网络电台播放器，下载方法很简单，只要按照提示一步一步来即可。打开PSP主机的WIFI开关，然后选择PSP主机界面上的互联网电台功能。在第一次使用这个功能时，里面只有一项“关于互联网电台”，选择这项，PSP主机首先会打开语言选择的网页，点击页面上的“繁体中文”按钮，然后在转到的页面中选择“如何登录网上电台播放器”，这时就会看到由SONY提供的“Internet Radio Player I”和“Internet Radio Player II”两款网络电台播放器，在播放器示例图的下面有对播放器的介绍，点击任意一个播放器下面的“如何将播放器登录至Memory Stick Duo”链接，然后在新打开的窗口中点击页面下方的“同意”按钮，这时候就会把这个播放器下载到记忆棒中了。




↑下载好的网络电台播放器

再次打开PSP界面上的互联网电台功能，就能看到刚才下载的电台播放器，选择一个运行，这时PSP会提示“要实行本页中的插入程序吗？”，选择“是”就会进入电台播放器的界面。不同的电台播放器的界面和使用方法可能不一样，以Internet Radio Player I为例，在播放器的下方会显示出50种音乐类型，当你从中选择出喜欢的类型后，播放器就会自动从目前提供的网络电台播放列表中挑选出比较受欢迎的电台开始播放，也可以在播放器上面类似频段选择的地方手动选择电台来播放。播放效果和网络速度，以及电台传送的数据的码率有关，码率越高音质越好但是也越容易卡。




↑网络电台播放器界面

现在已经有非官方制作的网络电台播放器推出，例如由FreePlay制作的网络电台组件FreeRadio，使用起来比较方便，并且支持RSS订阅以及播放MP3与AAC等格式的文件。同时还有网友为FreeRadio制作了中文网络电台的播放列表，大家可以下载试试，只需要下载FreeRadio压缩包以后解压，把PSP文件夹与radio文件夹拷贝到记忆棒的根目录下。然后到PSP上的互联网电台图标下就能找到FreeRadio播放器了。

打电话、听网络电台，只要能好好利用PSP的网络功能，就可以产生无限的可能性。话说前段时间还有玩家为PSP开发了BT软件呢^_^。期待SONY为我们带来更多新奇玩意。

□文/长濑凑



# 突破险阻重缔盟约
# 神秘怪异的迷宫联系两个世界




在大陆遥远的北方广阔的高低上，围绕着一棵巨大树木建成的海拉加多公国，把这棵巨树称为世界树，传说在世界树的顶端连接着天空之城。在世界树中还有大量神秘的遗迹和各种未知的动植物存在，形成了巨大的自然迷宫。统治这个国家的大公为了调查世界树中的自然迷宫和天空之城的真伪，邀请了无数冒险者前来探险。可是，无论集中了多少冒险者，始终没有出现能在迷宫探险解开谜题的人。玩家也是收到大公的邀请，为了发现天空之城秘密，得到财富和名誉的冒险者。　□文/雪飞

| NDS | 本刊译名：世界树迷宫二・诸王的圣杯 | | | CERO A |
|---|---|---|---|---|
| | ATLUS | 5040日元 | 2008年2月21日 | |
| 角色扮演 | 卡带 | 日版 | 1人 | 256Mb |

## 1 迷宫探险

本作是一款迷宫探险类游戏，最初的地图场景完全被一片黑暗覆盖，玩家探索之后才能显示出场景地图，利用下屏幕，玩家可以把探索的地图记载下来，下次进入迷宫时，可以看着下屏幕的指示前进。迷宫中的设施繁多，地面上发光的物品在采集后可以得到素材，但有时也会在调查时遭遇不可见的敌人进入战斗。整个迷宫分为六个阶段，每个阶段都有传送点，但玩家只能开启一个，进入高阶段迷宫开启传送点后，以前的传送点自动关闭，如果想返回低层迷宫完成任务，则只能步行前往。玩家需要注意的是，在迷宫探索时一定要非常仔细，发现那些隐藏在深处的道路。在迷宫探险时候按L、R键可以移动；中断存盘在读取记录后，该记录会自动消失；采集物品的次数由玩家团队的采集总次数决定，超过了这个次数则要在第二天才能进行采集。



←以树为中心的城市。

## 2 敌人分类

除了游戏中的BOSS外，本作的敌人分为两种，一种是不可见的随机敌人，另一种是在地图上的可见的敌人FOE，FOE比一般的敌人强悍很多，玩家没有足够的实力千万不要挑战。各层迷宫中FOE的移动方法不同，玩家可以根据它们的移动摸索出其中的规律，躲避这些强悍的敌人。那些会追踪玩家的FOE通常比按规律移动的FOE弱小，它们有各自的追踪区域，玩家离开这个区域它们才会停止追踪。虽然战胜FOE后不能得到经验值，但却可以得到珍贵的素材，因此在实力足够时，最好消灭掉全部的FOE。与不可见的杂兵战斗逃跑后，玩家还是站在原地，与FOE战斗逃跑后，玩家会后退一格，当玩家被两名FOE或者是后面没有路时，与FOE战斗不能逃跑。

## 3 必杀技

每个角色都有自己的必杀技，在战斗中攻击敌人或者自身遭受攻击，必杀槽都会随之增长，长满后可以使用必杀技。根据职业不同，必杀技也不相同，有的可以大幅削减敌人体力，有的可以回复我方全员体力，还有的可以在一定回合内封印敌人的行动。在挑战迷宫深层的怪物前，玩家可以先通过消灭杂兵锻炼等级，同时积攒必杀槽，挑战BOSS时直接使用必杀技，可以大大降低战斗的难度。玩家离开迷宫返回城市后，必杀槽自动归零；角色阵亡复活后，该角色必杀槽为零；角色被石化后恢复正常状态，必杀槽为该角色被石化前的数值。



←最初的敌人也很强大。

## 城市设施

**フロースの宿**●在这里可以休息、存盘、积存物品，休息的价格与玩家团队的等级联系，等级越高花费越高。寄存物品时，根据物品的不同价格不同。

**公国药泉院**●治疗石化状态和复活的场所，复活的费用为该阵亡队员等级的五倍。

**シトト交易所**●买卖武器道具的场所，也是树海探索中最重要的设施。想得到替换的新装备，除了在迷宫中寻找外，玩家还要将各种素材卖掉，为制造新武具药品提供充足的原料。



**钢の棘鱼亭**●接受任务，汇报任务获得奖励的场所。玩家一次最多可同时接受五个任务，如果有任务目前不能完成，但已经接受了该任务，玩家可以直接在这里取消任务，被取消的任务会重新出现在待接任务中，完成过一次的任务不会再次出现。

**冒险者ギルド**●主人公登录、休养、引退等管理设施。最大登录人数为30人，登录以后玩家可以自行改变同伴的顺序。休养的队员会降低五级，但可以重新修炼特技，5级以下队员休养则不会降级。

**ラガード公宫殿**●剧情任务出现的场所，在这里玩家还能观察自己的各种收集情报。不过剧情任务必须要求玩家到达某一迷宫才能引发。

## 4 自由任务

随着迷宫探险的深入，会逐渐出现一些自由任务，接受委托并完成后，玩家可以获得丰厚的奖励，还可以在完成任务的同时提升等级。在游戏初期，玩家最好把出现的自由任务全部完成后，再进入下一阶段的迷宫。这样玩家不但可以提升等级，还能提前得到优质的装备。



←在大公宫内接受剧情任务。

| 任务名称 | 报酬 | 完成方法 | 出现条件 |
|---|---|---|---|
| 皮职人の依赖 | 200 | 得到三枚长针，针ネズミ掉落 | 完成こぼれ出ずる清廉任务 |
| こぼれ出ずる清廉 | フリーズオイル | 调查一层的泉眼 | 完成最初的剧情任务 |
| 商店からの依赖1 | ウッドボウ | 得到蝶の羽1个、しなる枝1个；2层出现怪物毒吹きアゲハ掉落蝶の羽 | 完成こぼれ出ずる清廉任务 |
| 魔物がここにいる不思议 | ネクタル | 击倒一层北侧的魔物手负いの袭击者 | 到达3层迷宫后 |
| 大公宫への勤务1 | 力の指轮 | 将LV2以上ソードマン编入队伍，LV6以上会有追加报酬 | 2层迷宫到达 |
| 所有せざる卫兵 | 火术の起动符 | 2层迷宫通路 | 到达3层迷宫 |
| 卫士队、卫士队、闻こえるか? | 毒の香 | 得到三个赤角のカケラ，怪物シンリンサイ掉落 | 到达迷宫3层 |
| まだ、名もない花 | 400 | 得到思い出の花，5层采集，需要与怪物战斗 | 到达迷宫4层 |
| 商店からの依赖2 | イノセントベスト | 怪物マイマイダイオウ掉落金属质の壳、怪物オオテントウ掉落ナナホシの甲壳 | 到达迷宫4层，完成商店からの依赖1 |
| 大公宫への勤务2 | 魅惑の香+α | 将LV2以上的パラディン编入队伍，根据パラディン特技盾マスタリ级别有追加奖励 | 到达迷宫4层 |
| 树海游击队 | 命のベルト | 黎明进入迷宫4层，并在此逗留三日 | 到达迷宫5层 |
| 青い碑 | 盲目の香 | 得到五个天河石，迷宫二层采掘即可 | 到达迷宫5层 |
| ホラ吹きチャップの一つの真实 | キノコ型の饰り | 在迷宫五层探险3到4日 | 到达迷宫5层 |
| 圣者の研究 | メディカII | 卖掉ミント草，6层迷宫采摘 | 完成まだ、名もない花、到达迷宫6层 |
| 贵族と兽のゲーム | 变位磁石 | 击败6层怪物逃走ネズミ | 到达迷宫6层 |
| 药泉院の依赖1 | アムリタ | LV2以上メディック编入队伍，根据级别不同追加奖金 | 完成任务圣者の研究 |
| 未踏の树海 | 1000 | 描绘7层和8层的迷宫地图 | 完成树海游击队任务，到达迷宫7层 |
| 树海の食卓 | ラウダナム | 苦ヨモギ3个、うごめく球根1个 | 到达迷宫7层 |
| 至福の果实 | ストナード | 8层取得果实，送到4层 | 到达迷宫7层，完成任务树海の食卓 |
| トムソン职人の顽固な依赖1 | キノコ型の饰り | 得到萤石1个、圆锥形の伞1个，怪物掉落 | 到达迷宫8层 |
| 术式を我らに | 火炎术の起动符 | 学会指定特技的アルケミスト | 到达迷宫8层 |
| 树海の长い午后 | 雷术の起动符 | 消灭8层怪物 | 到达迷宫8层 |
| フロースの宿からの依赖 | 睡眠の香 | 得到赤木のツタ3个、丈夫な木片2个 | 到达迷宫8层 |
| 美しき公女の为に | 300–1500 | 收集1到10层的宝石 | 到达迷宫10层 |
| 药泉院の依赖 | テリアカαオール | ミント草5个、兽の厚皮3个 | 到达迷宫10层，完成药泉院の依赖1 |
| 树海の彼方へ | 耐冰ミスト | 击败12层怪物 | 到达11层迷宫 |
| 大公宫への勤务3 | 疾风のお守り | 将LV2以上レンジャー编入队伍 | 完成系列任务，到达迷宫11层 |
| 树海と魔物について | 2500 | 协助卫兵消灭指定怪物 | — |
| 爱しき者の心を射る者は1 | 幸运のネックレス | 雪花石膏1个送到酒场 | — |
| 树海の石材を运べたら | ソーマ | 3层、5层、14层采掘 | 到达迷宫11层 |
| 酒の眠る森 | メディカIII | 白铁のカケラ2个、ゼラチン质の青核个、死色の细茎2个送到酒场 | — |
| 神を赞えるその背に光を | アクセラ | LV2以上バード带到酒场 | — |
| 拟态と捕食 | メディカIV | 调查13层迷宫 | — |
| 爱しき者の心を射る者は2 | 3500 | 冰结晶の枝1个送到酒场 | — |
| 苍驱けし翼は忘却の罪痕 | アムリタ | 2层、6层、10层、14层找到指定人 | 完成树海の石材を运べたら |
| 模仿より生まれ来る创造 | ゴーントレット | 苍石の腕3个送到宿屋 | — |
| 谁が为に阳光は辉く | 耐魔ミスト | 13、14点间消灭13层出现的怪物 | — |
| 后进を导くは先人の义务 | ネクタルオール | 带LV2以上的レンジャー到酒场 | — |
| 汝蛇の如く音无く忍べ | 5500 | 不可与FOE战斗 | — |
| 爱と憎恶は纸一重 | 斩击の护符 | 密林蜂の毒针、天铁の长针、危险な球根各1个送到酒场 | — |
| 爱しき者の心を射る者は3 | 麻痹の香 | 将树海のバラ带到酒场 | — |
| 商店からの依赖 | バスタードソード | 在交易所卖掉薄紫の羽 | — |
| 煌き舞う美しき刃は异国の调べ | ブレイバント | LV2以上ブシドー带到酒场 | — |
| 轰くは炮击士の夸り | ソーマ | 带ガンナー在迷宫19层消灭森林暗杀者 | — |
| 豪杰の过去 | 耐魔ミスト | 20层、21层找到指定人物 | — |
| 猛き者、食らうは饱くなき欲望 | 9500 | 击败指定怪物 | — |
| 彼の者、瞳は魔道を映すのみ | ガーディアン | 在交易所卖掉危险なつぼみ、孔雀石各一个 | — |
| 群れを成し袭い来る | アムリタII | 消灭指定敌人 | — |
| もりの恐怖たち | ？？？ | 消灭指定敌人 | — |
| 共に祝う繁荣の叫び | ハマオ | 带LV2以上ドクトルマグス到酒场 | — |
| 汝、其の物を如何ほどに知るや | 雷电の起动符 | 素材、武具收集率350以上 | — |
| 白き夜も温もりを消さぬ为 | 火焰术の起动符 | 姫りんご3个、弓なりの花枝3个、花枝の材木2个带到酒场 | — |
| 祈る者、猛る者の心知らず | 15000 | 21层完成 | — |
| 新たなる愈しを求めて | ネクタルII | 卖掉命の蜂蜜2个、真白银のカケラ1个 | — |
| 赖もしく爱らしき伴侣达 | 强健のお守り | 带LV2以上的ペット到酒场 | — |
| 旅人を愈すは旅人の强き腕 | ハマオII | 23层剧情发生后向南前进一格 | — |
| 眠り居る野生、我が真の力を见よ | ソーマII | ペット编入队伍，在24层击败恶意の兽 | — |
| 树海の朝、父の面影 | メディカIV | 25层交易所完成交易 | — |
| 气高き峰に立つ勇者に名誉を | 5000–20000 | — | 完成猛き者、食らうは饱くなき欲望 |
| 金色の幻影 | 坏术の起动符 | 击败指定敌人 | — |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 道失いし子羊よ、何処へ | 突术の起动符 | 救出树海中的人 | — |
| 优しさの代偿は恩が仇か | 斩术の起动符 | シトト交易所对话，去钢の棘鱼亭对话，夜晚再去两地对话，21点去交易所对话，到19层给魔兽的孩子食物 | 完成轰くは炮击士の夸り |
| 商店からの依赖4 | メディカIV | 与20层中央的翼人对话 | 完成崩坏までの秒读み |
| 完成崩坏までの秒读み | ソーマII | 21层完成 | — |
| 天碎き、荒れ狂うは雷の王 | 100000 | 讨伐17层的指定怪物 | — |
| 枯れ行く森 | 雷术の起动符 | 4、5、6、7、8层的灰色の枯れ木3个以上获得 | — |
| 树海の歪 | ラウダナムオール | 晚8点进入城市、9层采取样品后徒步返回 | 完成枯れ行く森 |
| 命重んずる务め | テアリカβオール | 15层剧情后，击败指定的三只FOE | 树海の歪完成 |
| 祝い歌うこの日君の为に | テアリカαオール | 2、7、9、10层得到各种物品 | — |
| 冰王の眠り居る场所 | ストナード | 进入14层隐藏的道路 | — |
| 差し伸べる手、尊き命 | メディカIII | 14层完成 | — |
| 小さき命を支え得る物 | エブリコ | 黑核2个、夜光石2个、命の蜂蜜4个送到药泉院 | — |
| 冻土に眠る永久の冷酷 | 10000 | 消灭13层的冰岚の支配者 | — |
| 狂乱の魔物 | テリアカβオール | 去11层的小房间后返回大公宫 | 到达12层后 |
| 先人の知を到れ | 冰结术の起动符 | 带迅雷铳到18层采集点附近 | — |
| 知识の对价 | 绝耐ミスト | ペット独自到18层采集点附近翼人处，之后去18层的洞穴 | — |
| 根深き种の沟を越えて | ハマオII | 带ヘブンクラッパー去18层 | — |
| 幼き命、救い给へ | ハマオIII | 讨伐24层极彩色の王 | — |
| 丽しくも强き女王の驹 | 兽寄せの铃 | 完成古来よりの政略 | — |
| 欲しけりゃ取って来い | 耐热ミスト | 血星石1个、赤城松1个、三色の木の实3个送到酒场 | — |
| 敌阵へ斩り入るは骑士の驹 | 咒いの香 | LV20以上ソードマン到20层中央与翼人会面 | — |
| 王政复古 | ソーマIII | 与交易所少女对话后带LV25以上的ダークハンター去25层完成 | — |
| プロモーションの绊 | ネクタルIII | 猫目石3个、银星石2个、夜光石2个带到酒场 | — |
| 古来よりの政略 | ハマオIII | 大公宫对话后去20层中央翼人处 | — |
| 白刃よ苏れ | ハマオII | 带1000金和真白银の块到21层呆一日得到1层的朽ちた剑 | — |
| 古き伤迹の主 | ソーマII | 6层完成 | — |
| 望み尽きる事も无く | アムリタIII | 带6个ゼラチン质の黑核到21层 | — |
| 亲书と大使 | ネクタルオールII | 20层翼人处 | — |
| 古の刃 | アクセラII | 17层、13层次序去雷王、冰王的玉座，途中不可离开迷宫 | — |
| 赤き者、其の名は绝对の死 | 100000 | 去冒险者行会对话消灭6层的赤龙 | — |
| 空白の坐标 | エブリコ | 完成22层地图 | — |
| もう一つの圣杯 | ソーマII | 调查25层中央 | 完成空白の坐标 |
| 啜れ、古なる血の杯 | ネクタルIII | 21层对话后击败FOE | 本篇完成，もう一つの圣杯完成 |
| 新たなる战いの预感 | アクセラII | 到达25层玉座后去28层完成 | — |
| 死の扉、先に待つものは | ネクタルオールII | 带LV50以上的レンジャー到酒场 | — |
| 浮游城の暗、恶食の亡灵 | 100000 | 讨伐28层的ヘカトンケイル | — |
| 铳士の呼び声 | 10000 | 穿过9层西侧门去7层必须持有世界树の键 | — |
| 狂　萎问斛￥摔 | ネクタルオールII | 诅咒の小骨、雷王の背ビレ、百年甲罗各1个带到酒场 | — |
| 飞龙の影 | 100000 | 穿过2层东北门讨伐ワイバーン | — |
| 药品散布依赖 | ブレイバント | 找到散步各层的助手后，消灭敌人 | — |

## 5 ソードマン(特殊技能)

| 特技名称 | 最大等级 | 效果 | 必须特技 | 消费TP（LV1） |
|---|---|---|---|---|
| HPブースト | 10 | 最大HP增加 | — | — |
| TPブースト | 10 | 最大TP增加 | — | — |
| STRブースト | 10 | 最大STR增加 | — | — |
| VITブースト | 10 | 最大VIT增加 | — | — |
| AGIブースト | 10 | 最大AGI增加 | — | — |
| LUKブースト | 10 | 最大LUC增加 | — | — |
| TECブースト | 10 | 最大TEC增加 | — | — |
| 逃走率アップ | 1 | 逃走率提升 | — | — |
| 剑マスタリー | 10 | 剑伤害增加 | — | — |
| 斧マスタリー | 10 | 斧伤害增加 | — | — |
| カウンター | 5 | 对通常攻击反击 | 剑マスタリーLv8、斧マスタリーLv8 | — |
| ダブルアタック | 10 | 随机在通常攻击中发动两次攻击 | 剑マスタリーLv5、斧マスタリーLv5 | — |
| ウォークライ | 5 | 牺牲自身防御提升攻击 | STRブーストLv1 | 5 |
| ボンテージケア | 5 | 回复己方束缚状态 | — | 3 |
| レイジングエッジ | 10 | 剑专用强力单体攻击 | 剑マスタリーLv1 | 3 |
| トルネード | 10 | 以目标单体为中心同时攻击左右的敌人，剑专用 | 剑マスタリーLv3 | 5 |
| ハヤブサ驱け | 10 | 对2-4名敌人同时发动攻击，剑专用 | 剑マスタリーLv5 | 8 |
| ソニックレイド | 5 | 剑专用高速攻击 | 剑マスタリーLv5、AGIブーストLv1 | 4 |
| レイスラッシュ | 5 | 根据HP损失提升攻击，剑专用 | 剑マスタリーLv7 | 4 |
| デスバウンド | 10 | 斧专用强力攻击 | 斧マスタリーLv1 | 3 |
| ヘッドバッシュ | 10 | 斧专用，单体攻击中几率封印头部 | 斧マスタリーLv3 | 4 |
| パワーゲイン | 5 | 斧专用，牺牲速度强悍攻击 | 斧マスタリーLv5、STRブーストLv1 | 5 |
| ハイスイング | 5 | 斧专用，根据HP损失提升攻击 | 斧マスタリーLv5 | 4 |
| スタンスマッシュ | 10 | 斧专用单体攻击，中几率降低速度 | 斧マスタリーLv7 | 9 |
| チェイスファイア | 5 | 剑斧两用，配合己方炎属性攻击追击 | 剑マスタリーLv5、斧マスタリーLv5 | 6 |
| チェイスフリーズ | 5 | 剑斧两用，配合己方水属性攻击追击 | 剑マスタリーLv5、斧マスタリーLv5 | 6 |
| チェイスショック | 5 | 剑斧两用，配合己方雷属性攻击追击 | 剑マスタリーLv5、斧マスタリーLv5 | 6 |
| 采掘 | 5 | 物品点采掘矿石 | — | — |

## 6 レンジャー(特殊技能)

| 特技名称 | 最大等级 | 效果 | 必须特技 | 消费TP（LV1） |
|---|---|---|---|---|
| HPブースト | 10 | 最大HP增加 | — | — |
| TPブースト | 10 | 最大TP增加 | — | — |
| STRブースト | 10 | 最大STR增加 | — | — |
| VITブースト | 10 | 最大VIT增加 | — | — |
| AGIブースト | 10 | 最大AGI增加 | — | — |
| LUKブースト | 10 | 最大LUC增加 | — | — |
| TECブースト | 10 | 最大TEC增加 | — | — |
| 逃走率アップ | 1 | 逃走率提升 | — | — |
| 弓マスタリー | 10 | 弓伤害增加 | — | — |
| 先制ブースト | 5 | 提升己方先制率 | AGIブーストLv3 | — |
| 危险感知 | 5 | 敌先制攻击中几率无效 | AGIブーストLv5 | — |
| アクトファースト | 5 | 偶尔无视速度在回合最初行动 | 先制ブーストLv5、危险感知Lv3 | — |
| ソニックステップ | 5 | 大幅提升自身速度 | AGIブーストLv1 | 3 |
| スローステップ | 10 | 己方单体行动顺序推后 | ソニックステップLv3 | 3 |
| アザーズステップ | 10 | 己方单体行动顺序与自身交换 | スローステップLv5 | 3 |
| チェインダンス | 10 | 自身回避率上升，不易成为敌人攻击目标 | AGIブーストLv3 | 5 |
| パワーショット | 10 | 弓专用单体攻击 | 弓マスタリーLv1 | 4 |
| ダブルショット | 10 | 弓专用，一回合两次攻击 | 弓マスタリーLv3 | 3 |
| スリープアロー | 5 | 弓专用，单体攻击附加中几率催眠 | TECブーストLv3 | 5 |
| パラライズアロー | 5 | 弓专用，单体攻击附加中几率麻痹 | TECブーストLv3 | 5 |
| ポイズンアロー | 5 | 弓专用，单体攻击附加中几率中毒 | TECブーストLv3 | 5 |
| サジタリウスの矢 | 10 | 弓专用，3回合强力攻击 | 弓マスタリーLv10 | 12 |
| 警戒斥候 | 5 | 一定时间地板陷阱伤害降低 | — | 5 |
| 警戒步行 | 10 | 一定时间遇敌率降低 | — | 2 |
| 知觉 | 10 | 探察FOE位置 | — | 1 |
| 采伐 | 5 | 物品点采伐木材 | — | — |
| 采掘 | 5 | 物品点采掘矿石 | — | — |
| 采取 | 5 | 物品点采摘花草 | — | — |

## 7 パラディン(特殊技能)

| 特技名称 | 最大等级 | 效果 | 必须特技 | 消费TP（LV1） |
|---|---|---|---|---|
| HPブースト | 10 | 最大HP增加 | — | — |
| TPブースト | 10 | 最大TP增加 | — | — |
| STRブースト | 10 | 最大STR增加 | — | — |
| VITブースト | 10 | 最大VIT增加 | — | — |
| AGIブースト | 10 | 最大AGI增加 | — | — |
| LUKブースト | 10 | 最大LUC增加 | — | — |
| TECブースト | 10 | 最大TEC增加 | — | — |
| 逃走率アップ | 1 | 逃走率提升 | — | — |
| 盾マスタリー | 10 | 装备盾牌防御力提升 | — | — |
| 决死の觉悟 | 10 | 遭受必死攻击中几率生存 | 加护Lv5、背水の守护Lv5 | — |
| オートガード | 10 | 遭受攻击时候自动发动防御 | 盾マスタリーLv5 | — |
| 加护 | 5 | 每回合自动回复HP | HPブーストLv1 | — |
| 背水の守护 | 5 | 对应HP损失防御力上升 | HPブーストLv3 | — |
| リフレッシュ | 5 | 异常状态回复 | TECブーストLv1 | 1 |
| 挑衅 | 10 | 提升自身防御吸引敌人攻击 | — | 6 |
| フロントガード | 10 | 使用后该回合前列所受伤害降低 | 盾マスタリーLv1 | 3 |
| バックガード | 10 | 使用后该回合后列所受伤害降低 | 盾マスタリーLv1 | 2 |
| フルガード | 5 | 使用后该回合全体所受物理伤害降低 | フロントガードLv5、バックガードLv5 | 6 |
| チョイスガード | 5 | 使用后该回合一名同伴所受物理伤害大幅降低 | 盾マスタリーLv7 | 2 |
| パリング | 5 | 使用后该回合自身完全防御敌人攻击 | 挑衅Lv3 | 3 |
| 浑身ディフェンス | 5 | 自身防御上升VITブース | Lv1 | 3 |
| ファイアガード | 10 | 必须装备盾，使用后该回合己方全体火炎攻击防御 | 盾マスタリーLv3 | 2 |
| フリーズガード | 10 | 必须装备盾，使用后该回合己方全体冰结攻击防御 | 盾マスタリーLv3 | 2 |
| ショックガード | 10 | 必须装备盾，使用后该回合己方全体雷击攻击防御 | 盾マスタリーLv3 | 2 |
| マテリアルガード | 5 | 必须装备盾，使用后该回合己方全体火炎、雷击、冰结攻击防御 | 盾マスタリーLv10、TECブースト10 | 2 |
| シールドスマイト | 5 | 必须装备盾、坏属性单体攻击，中几率封印手腕 | 盾マスタリーLv10 | 10 |
| 全力逃走 | 5 | 逃跑至该迷宫前一迷宫 | 5 | — |
| 采掘 | 5 | 物品点采掘矿石 | — | — |



注：特技对应各个职业，合理搭配可以加强队伍的力量，如果不慎学了自己不想要的特技，可以在行会中为该队员降低五级，重新选择修行的特技。

## 8 ダークハンター(特殊技能)

| 特技名称 | 最大等级 | 效果 | 必须特技 | 消費TP(LV1) |
|---|---|---|---|---|
| HPブースト | 10 | 最大HP增加 | — | — |
| TPブースト | 10 | 最大TP增加 | — | — |
| STRブースト | 10 | 最大STR增加 | — | — |
| VITブースト | 10 | 最大VIT增加 | — | — |
| AGIブースト | 10 | 最大AGI增加 | — | — |
| LUKブースト | 10 | 最大LUC增加 | — | — |
| TECブースト | 10 | 最大TEC增加 | — | — |
| 逃走率アップ | 1 | 逃走率提升 | — | — |
| 鞭マスタリー | 10 | 鞭伤害增加 | — | — |
| 剑マスタリー | 10 | 剑伤害增加 | — | — |
| 蛊毒の极 | 5 | 不易陷入异常状态 | ボンテージケアLv3 | — |
| 无我の极 | 5 | 不易被封印 | ボンテージケアLv3 | — |
| ボンテージケア | 5 | 己方一人封印解除、1LV解除一个部位 | TECブーストLv1 | 3 |
| アナコンダ | 5 | 单体攻击，中几率中毒，鞭专用 | 鞭マスタリーLv1 | 4 |
| レッグボンテージ | 10 | 单体攻击，中几率封印脚部，鞭专用 | 鞭マスタリーLv2 | 4 |
| アームボンテージ | 10 | 单体攻击，中几率封印手腕，鞭专用 | 鞭マスタリーLv3 | 4 |
| ヘッドボンテージ | 10 | 单体攻击，中几率封印头部，鞭专用 | 鞭マスタリーLv4 | 4 |
| エクスタシー | 5 | 给予封印脚、腕、头部对手强力伤害，鞭专用 | 鞭マスタリーLv8、STRブーストLv5 | 12 |
| ジエンド | 10 | HP残余少的敌人高几率即死，附加吸收效果，鞭专用 | 鞭マスタリーLv6 | 4 |
| ヒュプノバイト | 10 | 单体攻击，中几率睡眠，剑专用 | 剑マスタリーLv1 | 4 |
| ショックバイト | 10 | 单体攻击，中几率麻痹，剑专用 | 剑マスタリーLv2 | 4 |
| ミラージュバイト | 5 | 单体攻击，中几率混乱，剑专用 | 剑マスタリーLv3 | 4 |
| ドレインバイト | 5 | 单体攻击，HP吸收，剑专用 | 剑マスタリーLv4 | 4 |
| カタストロフ | 10 | 单体攻击，中几率石化，剑专用 | 剑マスタリーLv6 | 4 |
| トラッピング | 5 | 在自身和左右设置陷阱，给予发动攻击的对手反击，剑鞭两用 | 鞭マスタリーLv8、剑マスタリーLv8 | 10 |
| トラッピングII | 5 | 在自身和左右设置陷阱，给予发动属性攻击的对手反击，剑鞭两用 | 鞭マスタリーLv8、剑マスタリーLv8 | 10 |
| 诱いの足音 | 5 | 吸引3步内的FOE | — | 15 |
| 采伐 | 5 | 物品点采伐木材 | — | — |

## 9 メディック(特殊技能)

| 特技名称 | 最大等级 | 效果 | 必须特技 | 消費TP(LV1) |
|---|---|---|---|---|
| HPブースト | 10 | 最大HP增加 | — | — |
| TPブースト | 10 | 最大TP增加 | — | — |
| STRブースト | 10 | 最大STR增加 | — | — |
| VITブースト | 10 | 最大VIT增加 | — | — |
| AGIブースト | 10 | 最大AGI增加 | — | — |
| LUKブースト | 10 | 最大LUC增加 | — | — |
| TECブースト | 10 | 最大TEC增加 | — | — |
| 逃走率アップ | 1 | 逃走率提升 | — | — |
| 回复マスタリー | 10 | 回复特技效果上升 | — | — |
| TPリカバリー | 5 | 每回合TP自动回复 | TPブーストLv10、TECブーストLv10 | — |
| 博识 | 5 | 战斗后取得物品率上升 | — | — |
| 战后手当 | 10 | 战斗结束时候全体HP微量回复 | 回复マスタリーLv1 | — |
| キュア | 10 | 己方HP小回复 | 回复マスタリーLv1 | 3 |
| ヒーリング | 10 | 己方单体HP中回复 | 回复マスタリーLv3 | 9 |
| フルヒーリング | 5 | 己方单体HP完全回复 | 回复マスタリーLv5 | 38 |
| エリアキュア | 5 | 己方全体HP小回复 | 回复マスタリーLv3、キュアLv3 | 18 |
| エリアヒール | 5 | 己方全体HP中回复 | 回复マスタリーLv6、ヒーリングLv4 | 36 |
| エリアフルヒール | 5 | 己方全体HP完全回复 | 回复マスタリーLv10、フルヒーリングLv5 | 74 |
| リザレクション | 10 | 己方单体死亡回复 | 回复マスタリーLv5 | 15 |
| バインドリカバリ | 10 | 己方单体封印回复 | 回复マスタリーLv3 | 1 |
| フルリカバリ | 5 | 己方全体封印回复 | バインドリカバリLv5 | 3 |
| リフレッシュ | 10 | 己方单体异常状态回复 | 回复マスタリーLv3 | 1 |
| フルリフレッシュ | 5 | 己方全体异常状态回复 | リフレッシュLv5 | 6 |
| レジストデッド | 10 | 己方全体中几率死亡时候HP1复活 | リザレクションLv10 | 15 |
| 舍て身の医疗 | 5 | 己方全员复活自身死亡 | 回复マスタリーLv10 | 46 |
| ヘヴィストライク | 10 | 单体攻击，中几率减速，杖专用 | STRブーストLv10、VITブーストLv5 | 20 |
| 警戒斥候 | 5 | 一定时间地板陷阱伤害降低 | — | 5 |
| 采取 | 5 | 物品点采摘花草 | — | — |

## 10 アルケミスト(特殊技能)

| 特技名称 | 最大等级 | 效果 | 必须特技 | 消費TP(LV1) |
|---|---|---|---|---|
| HPブースト | 10 | 最大HP增加 | — | — |
| TPブースト | 10 | 最大TP增加 | — | — |
| STRブースト | 10 | 最大STR增加 | — | — |
| VITブースト | 10 | 最大VIT增加 | — | — |
| AGIブースト | 10 | 最大AGI增加 | — | — |
| LUKブースト | 10 | 最大LUC增加 | — | — |
| TECブースト | 10 | 最大TEC增加 | — | — |
| 逃走率アップ | 1 | 逃走率提升 | — | — |
| 炎マスタリー | 10 | 炎术式伤害增加 | — | — |
| 冰マスタリー | 10 | 冰术式伤害增加 | — | — |
| 雷マスタリー | 10 | 雷术式伤害增加 | — | — |
| 物理マスタリー | 5 | 物理术式伤害增加 | STRブーストLv3 | — |
| 解析 | 5 | 弱点属性攻击伤害增加 | TPブーストLv5、TECブーストLv5 | — |
| 火の术式 | 10 | 敌单体火炎攻击 | 炎マスタリーLv1 | 8 |
| 火炎の术式 | 10 | 敌单体炎属性强力攻击 | 炎マスタリーLv5、火の术式5 | 18 |
| 大爆炎の术式 | 5 | 敌人全体炎属性攻击 | 炎マスタリーLv5、火の术式Lv5 | 20 |
| 冰の术式 | 10 | 敌单体冰属性攻击 | 冰マスタリーLv1 | 8 |
| 冰结の术式 | 10 | 敌单体强力冰属性攻击 | 冰マスタリーLv5、冰の术式5 | 18 |
| 大冰岚の术式 | 5 | 敌全体冰属性攻击 | 冰マスタリーLv5、冰の术式Lv5 | 20 |
| 雷の术式 | 10 | 敌单体雷属性攻击 | 雷マスタリーLv1 | 8 |
| 雷击の术式 | 10 | 敌单体强力雷属性攻击 | 雷マスタリーLv5、雷の术式5 | 18 |
| 大雷光の术式 | 5 | 敌全体雷属性攻击 | 雷マスタリーLv5、雷の术式Lv5 | 20 |
| 强斩の术式 | 5 | 敌全体斩属性伤害 | 物理マスタリーLv1 | 20 |
| 压杀の术式 | 5 | 敌全体坏属性伤害 | 物理マスタリーLv1 | 20 |
| 贯击の术式 | 5 | 敌全体突属性伤害 | 物理マスタリーLv1 | 20 |
| 核热の术式 | 5 | 敌单体无属性伤害 | TECブーストLv10、解析Lv5 | 20 |
| 回归の术式 | 5 | 返回到磁轴处 | — | 30 |
| 采伐 | 5 | 物品点采伐木材 | — | — |

## 11 バード(特殊技能)

| 特技名称 | 最大等级 | 效果 | 必须特技 | 消費TP(LV1) |
|---|---|---|---|---|
| HPブースト | 10 | 最大HP增加 | — | — |
| TPブースト | 10 | 最大TP增加 | — | — |
| STRブースト | 10 | 最大STR增加 | — | — |
| VITブースト | 10 | 最大VIT增加 | — | — |
| AGIブースト | 10 | 最大AGI增加 | — | — |
| LUKブースト | 10 | 最大LUC增加 | — | — |
| TECブースト | 10 | 最大TEC增加 | — | — |
| 逃走率アップ | 1 | 逃走率提升 | — | — |
| 歌マスタリー | 10 | 歌系特技学习必须，咏唱速度上升 | — | — |
| ホーリーギフト | 5 | 己方全体获得经验值提升 | LUKブーストLv10 | — |
| 耐邪の镇魂歌 | 10 | 不易陷入异常状态 | — | 8 |
| 猛き战いの舞曲 | 10 | 己方全体攻击上升 | 歌マスタリーLv1 | 8 |
| 圣なる守护の舞曲 | 10 | 己方全体防御上升 | 歌マスタリーLv1 | 8 |
| 韦驼天の舞曲 | 10 | 己方全体速度上升 | 歌マスタリーLv1 | 8 |
| 蛮族の行进曲 | 10 | 己方全体HP上升 | 歌マスタリーLv3 | 8 |
| 破邪の镇魂歌 | 5 | 己方全体时间缩短 | 歌マスタリーLv3 | 5 |
| 火剧の序曲 | 5 | 赋予己方单体普通攻击炎属性 | 歌マスタリーLv7 | 20 |
| 冰剧の序曲 | 5 | 赋予己方单体普通攻击冰属性 | 歌マスタリーLv7 | 20 |
| 雷剧の序曲 | 5 | 赋予己方单体普通攻击雷属性 | 歌マスタリーLv7 | 20 |
| 沉静なる奇想曲 | 5 | 消除敌单体强化效果 | 歌マスタリーLv5 | 1 |
| 沉着なる牧歌 | 5 | 消除敌全体强化效果 | 歌マスタリーLv5 | 3 |
| 火幕の幻想曲 | 5 | 己方全体炎耐性上升 | 歌マスタリーLv10、火剧の序曲Lv3 | 5 |
| 冰幕の幻想曲 | 5 | 己方全体冰耐性上升 | 歌マスタリーLv10、冰剧の序曲Lv3 | 5 |
| 雷幕の幻想曲 | 5 | 己方全体雷耐性上升 | 歌マスタリーLv10、雷剧の序曲Lv3 | 5 |
| 魅惑の小夜曲 | 5 | 遇敌率上升 | — | 2 |
| 招引のソナタ | 5 | 吸引3步内的FOE | — | 15 |
| 全てへの子守歌 | 5 | 使3步内FOE停止前进 | — | 15 |
| 采取 | 5 | 物品点采取花草 | — | — |

## 12 ブシドー(特殊技能)

| 特技名称 | 最大等级 | 效果 | 必须特技 | 消費TP(LV1) |
|---|---|---|---|---|
| HPブースト | 10 | 最大HP增加 | — | — |
| TPブースト | 10 | 最大TP增加 | — | — |
| STRブースト | 10 | 最大STR增加 | — | — |
| VITブースト | 10 | 最大VIT增加 | — | — |
| AGIブースト | 10 | 最大AGI增加 | — | — |
| LUKブースト | 10 | 最大LUC增加 | — | — |
| TECブースト | 10 | 最大TEC增加 | — | — |
| 逃走率アップ | 1 | 逃走率提升 | — | — |
| 上段の构え | 10 | 上段系特技伤害增加 | — | — |
| 青眼の构え | 10 | 青眼系特技伤害增加 | — | — |
| 居合の构え | 10 | 居合系特技伤害增加 | — | — |
| 白刃取り | 5 | 全部向自身的攻击一定几率无效化 | AGIブーストLv8、LUCブーストLv8 | — |
| 死地の心胆 | 5 | 对应损失HP回避力增加 | STRブースト5 | — |
| 死人の法 | 5 | 牺牲防御提升攻击 | STRブーストLv1 | 2 |
| 鞘击 | 10 | 坏属性单体攻击 | — | 2 |
| 斩马 | 10 | 斩属性单体攻击，刀专用 | 上段の构えLv1 | 4 |
| ツバメ返し | 10 | 初级特技单体2次攻击，10级特技单体3次攻击，刀专用 | 上段の构えLv10、死人の法Lv5 | 12 |

| 卸し焰 | 5 | 斩、火属性单体攻击，刀专用 | 上段の构えLv5 | 5 |
|---|---|---|---|---|
| 鬼炎斩 | 5 | 斩、火属性全体攻击，刀专用 | 上段の构えLv7、卸し焰Lv5 | 10 |
| 小手打ち | 10 | 突属性单体攻击，中几率封印手腕，刀专用 | 青眼の构えLv1 | 4 |
| 月影 | 10 | 突属性单体攻击，中几率封印手腕，刀专用 | 青眼の构えLv1 | 4 |
| 雷耀突き | 5 | 突、雷属性单体攻击，刀专用 | 青眼の构えLv5 | 5 |
| 建御雷神 | 5 | 突、雷属性全体攻击，刀专用 | 青眼の构えLv7、雷耀突きLv5 | 10 |
| 首打ち | 5 | 斩属性单体攻击，中几率即死，刀专用 | 居合の构えLv1 | 4 |
| 铠抜け | 10 | 突属性单体攻击，刀专用 | 居合の构えLv3、首打ちLv5 | 4 |
| 拔刀冰雪 | 5 | 斩、冰属性单体攻击，刀专用 | 居合の构えLv5 | 5 |
| 细雪 | 5 | 斩、冰属性全体攻击，刀专用 | 居合の构えLv7、拔刀冰雪Lv5 | 10 |
| 采掘 | 5 | 物品点采掘矿石 | — | — |

## 13 カースメーカー(特殊技能)

| 特技名称 | 最大等级 | 效果 | 必须特技 | 消费TP（LV1） |
|---|---|---|---|---|
| HPブースト | 10 | 最大HP增加 | — | — |
| TPブースト | 10 | 最大TP增加 | — | — |
| STRブースト | 10 | 最大STR增加 | — | — |
| VITブースト | 10 | 最大VIT增加 | — | — |
| AGIブースト | 10 | 最大AGI增加 | — | — |
| LUKブースト | 10 | 最大LUC增加 | — | — |
| TECブースト | 10 | 最大TEC增加 | — | — |
| 逃走率アップ | 1 | 逃走率提升 | — | — |
| 咒言マスタリー | 10 | 咒言系特技修炼必须特技 | — | — |
| 博识 | 5 | 物品获得率上升 | TPブーストLv5、TECブーストLv5 | — |
| 力抜いの咒言 | 10 | 敌全体攻击力下降 | 咒言マスタリーLv1 | 8 |
| 软身の咒言 | 10 | 敌全耐性下降 | 咒言マスタリーLv1 | 8 |
| 足速えの咒言 | 10 | 敌全体行动速度下降 | 咒言マスタリーLv1 | 8 |
| 变化の咒言 | 5 | 敌单体相性一定值弱化 | 咒言マスタリーLv10、博识5 | 25 |
| 封の咒言：头首 | 10 | 中几率封印敌单体头部 | 咒言マスタリーLv3 | 3 |
| 封の咒言：上肢 | 10 | 中几率封印敌单体腕部 | 咒言マスタリーLv3 | 3 |
| 封の咒言：下肢 | 10 | 中几率封印敌单体脚部 | 咒言マスタリーLv3 | 3 |
| 幻惑の咒言 | 5 | 敌全体盲目 | 咒言マスタリーLv1 | 6 |
| 病毒の咒言 | 10 | 敌全体中毒 | 咒言マスタリーLv2 | 6 |
| 睡眠の咒言 | 5 | 敌全体睡眠 | 咒言マスタリーLv3 | 6 |
| 痹缚の咒言 | 5 | 敌全体麻痹 | 咒言マスタリーLv5 | 6 |
| 罪咎の咒言 | 5 | 敌全体诅咒 | 咒言マスタリーLv6 | 6 |
| 畏れよ、我を | 5 | 敌全体恐惧 | 咒言マスタリーLv4 | 6 |
| 命ず、自ら灭せよ | 5 | 恐惧状态敌人攻击自身 | 畏れよ、我をLv1 | 10 |
| 命ず、辈を食らえ | 5 | 恐惧状态敌人攻击其他敌人 | 畏れよ、我をLv1 | 10 |
| 命ず、言动能ず | 5 | 恐惧准柜台敌人不能行动 | 畏れよ、我をLv1 | 10 |
| ペイントレード | 10 | 对应牺牲的体力增加伤害，对应单体 | 咒言マスタリーLv7 | 10 |
| 采取 | 5 | 物品点采取花草 | — | — |

## 14 ドクトルマグス(特殊技能)

| 特技名称 | 最大等级 | 效果 | 必须特技 | 消费TP（LV1） |
|---|---|---|---|---|
| HPブースト | 10 | 最大HP增加 | — | — |
| TPブースト | 10 | 最大TP增加 | — | — |
| STRブースト | 10 | 最大STR增加 | — | — |
| VITブースト | 10 | 最大VIT增加 | — | — |
| AGIブースト | 10 | 最大AGI增加 | — | — |
| LUKブースト | 10 | 最大LUC增加 | — | — |
| TECブースト | 10 | 最大TEC增加 | — | — |
| 逃走率アップ | 1 | 逃走率提升 | — | — |
| 巫剑マスタリー | 10 | 剑伤害增加 | — | — |
| 巫术マスタリー | 10 | HP回复量增加 | — | — |
| 精灵の守り | 5 | 每回合己方全体HP回复，回复量与特技等级相等 | — | — |
| キュア | 10 | 己方单体HP小回复 | 巫术マスタリーLv1 | 3 |
| ヒーリング | 10 | 己方单体HP中回复 | 巫术マスタリーLv3 | 9 |
| フルヒーリング | 5 | 己方单体HP完全回复 | 巫术マスタリーLv5 | 38 |
| エリアキュア | 5 | 己方全体HP小回复 | 巫术マスタリーLv7、キュアLv3 | 18 |
| エリアヒール | 5 | 己方全体HP中回复 | 巫术マスタリーLv10、ヒーリングLv4 | 36 |
| 巫术：鬼力化 | 5 | 单体攻击上升 | 巫术マスタリーLv2 | 2 |
| 巫术：皮硬化 | 5 | 单体防御上升 | 巫术マスタリーLv2 | 2 |
| 巫术：骏足化 | 5 | 单体速度上升 | 巫术マスタリーLv2 | 2 |
| 巫术：拔化 | 5 | 打消敌人强化效果 | 巫术マスタリーLv3 | 1 |
| 巫术：转化 | 5 | 将自身TP分给同伴 | TPブーストLv1 | 10 |
| 巫剑：盲封头斩 | 10 | 斩属性攻击，敌人盲目时封印头部分 | 巫剑マスタリーLv1、STRブーストLv1 | 4 |
| 巫剑：毒封脚斩 | 10 | 斩属性攻击，敌人中毒时封印脚部 | 巫剑マスタリーLv2、STRブーストLv2 | 4 |
| 巫剑：睡攻大斩 | 10 | 斩属性攻击，敌人睡眠时遭受大伤害 | 巫剑マスタリーLv3、STRブーストLv3 | 4 |
| 巫剑：恐吸大斩 | 10 | 斩属性攻击，敌人恐惧时回复自身HP | 巫剑マスタリーLv4、STRブーストLv4 | 4 |
| 巫剑：麻封腕斩 | 10 | 斩属性攻击，敌人麻痹时封印手腕 | 巫剑マスタリーLv5、STRブーストLv5 | 4 |
| 巫剑：　　馕 | 5 | 斩属性攻击，敌人诅咒时自身TP回复 | 巫剑マスタリーLv10、STRブーストLv6 | 4 |
| 采伐 | 5 | 物品点采伐木材 | — | — |

## 15 ガンナー(特殊技能)

| 特技名称 | 最大等级 | 效果 | 必须特技 | 消费TP（LV1） |
|---|---|---|---|---|
| HPブースト | 10 | 最大HP增加 | — | — |
| TPブースト | 10 | 最大TP增加 | — | — |
| STRブースト | 10 | 最大STR增加 | — | — |
| VITブースト | 10 | 最大VIT增加 | — | — |
| AGIブースト | 10 | 最大AGI增加 | — | — |
| LUKブースト | 10 | 最大LUC增加 | — | — |
| TECブースト | 10 | 最大TEC增加 | — | — |
| 逃走率アップ | 1 | 逃走率提升 | — | — |
| 铳マスタリー | 10 | 铳伤害上升 | — | — |
| ダブルアタック | 10 | 低几率2次攻击 | 铳マスタリーLv10 | — |
| ウィークショット | 10 | 会心一击率上升 | — | — |
| ドラッグバレット | 5 | 己方全体异常状态回复 | TECブーストLv1 | 3 |
| ヘッドスナイプ | 5 | 突属性单体伤害，中几率封印头部 | 铳マスタリーLv3、AGIブースト1 | 5 |
| アームスナイプ | 5 | 突属性单体伤害，中几率封印腕部 | 铳マスタリーLv3、AGIブースト1 | 5 |
| レッグスナイプ | 5 | 突属性单体伤害，中几率封印脚部 | 铳マスタリーLv3、AGIブースト1 | 5 |
| フレイムショット | 10 | 火炎属性单体攻击 | 铳マスタリーLv1 | 6 |
| チャージフレイム | 10 | 火炎属性强力攻击，发射前防御降低 | 铳マスタリーLv5、フレイムショットLv5 | 11 |
| アイスショット | 10 | 冰结属性单体攻击 | 铳マスタリーLv1 | 6 |
| チャージアイス | 10 | 冰结属性单体强攻击，发射前防御降低 | 铳マスタリーLv5、アイスショットLv5 | 11 |
| サンダーショット | 10 | 雷击属性单体攻击 | 铳マスタリーLv1 | 6 |
| チャージサンダー | 10 | 雷击属性单体强攻击，发射前防御降低 | 铳マスタリーLv5、サンダーショットLv5 | 11 |
| ブレイクショット | 5 | 突属性单体攻击，中几率スタン | 铳マスタリーLv5 | 10 |
| チャージショット | 5 | 突属性单体攻击，发射前防御降低 | 铳マスタリーLv5 | 11 |
| 精密射击 | 5 | 必中突属性攻击 | 铳マスタリーLv5 | 4 |
| 扫射 | 5 | 全体突属性攻击 | 铳マスタリーLv7 | 11 |
| 跳弹 | 5 | 全体随机突属性攻击 | 铳マスタリーLv10 | 13 |
| 威吓射击 | 5 | 停止3步内FOE行动 | — | 15 |
| 采取 | 5 | 物品点采取花草 | — | — |

## 16 ペット(特殊技能)

| 特技名称 | 最大等级 | 效果 | 必须特技 | 消费TP（LV1） |
|---|---|---|---|---|
| HPブースト | 10 | 最大HP增加 | — | — |
| TPブースト | 10 | 最大TP增加 | — | — |
| STRブースト | 10 | 最大STR增加 | — | — |
| VITブースト | 10 | 最大VIT增加 | — | — |
| AGIブースト | 10 | 最大AGI增加 | — | — |
| LUKブースト | 10 | 最大LUC增加 | — | — |
| TECブースト | 10 | 最大TEC增加 | — | — |
| 逃走率アップ | 1 | 逃走率提升 | — | — |
| 忠义の心 | 10 | 一定几率替同伴遭受攻击 | — | — |
| 自然治愈 | 10 | 战斗完成后HP一定量回复 | HPブーストLv3 | — |
| 自然回复 | 5 | 回合开始时，一定几率全异常状态回复 | 自然治愈Lv5 | — |
| オートガード | 10 | 对自身的全体伤害一定几率减少 | VITブーストLv10 | — |
| 最后のあがき | 5 | 一定几率HP1生存 | 自然回复Lv5 | — |
| アニマルパンチ | 10 | 对应HP残量单体坏攻击 | — | 1 |
| 丸啮り | 5 | HP吸收单体坏攻击 | アニマルパンチLv5 | 3 |
| 体当たり | 10 | 单体坏攻击，中几率异常状态 | — | 8 |
| 大暴れ | 10 | 全体复数坏攻击 | 体当たりLv5、忠义の心Lv10 | 8 |
| ひっかき | 10 | 单体斩攻击 | — | 15 |
| ビーストダンス | 5 | 全体斩攻击 | ひっかきLv5 | 15 |
| 自卫の本能 | 5 | 全属性防御上升，攻击力降低 | 忠义の心Lv3 | 2 |
| 阳动 | 10 | 自身防御上升，不易成为敌人目标 | 忠义の心Lv2 | — |
| ワイルドガード | 5 | 攻击自身的物理攻击一定几率无效 | — | 3 |
| 伤舔め | 10 | 己方单体HP回复 | — | 2 |
| 转寝 | 5 | 原地休息HP大回复 | 忠义の心Lv1 | 1 |
| 咆哮 | 5 | 敌全体恐怖 | — | 10 |
| 呼び寄せの远吠え | 5 | 吸引地图上的FOE | — | 15 |
| 威吓の吠え声 | 5 | 停止地图上的FOE行动 | — | 15 |
| 野生の勘 | 5 | 物品点采伐、采取、采掘 | LUCLv5、TECLv5 | — |

# 梦幻迷宫地图自行制作 可见不可见怪物种类丰富！

## 17 可见敌人FOE资料

与FOE战斗只能获得掉落物品，不能获得经验值，各种颜色决定了FOE的种类，橙黄色的为普通FOE，对FOE特技对红色FOE无效，水色FOE可在空中漂浮，紫色FOE在下屏幕地图上没有显示，黑色FOE不动如山。被击败的FOE会在14天后复活。虽然FOE都比较强悍，但却可以得到优秀的素材，非常值得挑战。

| 名称 | 迷宫 | HP | 攻击 | 防御 | 特技1 | 特技2 | 特技3 | 物品1 | 物品2 | 物品3 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ディノゲーター | 30F | 10000 | 80 | 80 | 甘啮み | じやれる | — | 硬质なワニ革 | — | 钢铁の牙 |
| 手负いの袭击者 | 1F | 300 | 17 | 17 | 麻痹の牙 | — | — | — | — | — |
| 驱け寄る袭击者 | 5F | 600 | 22 | 22 | 麻痹の牙 | — | — | 钢铁の牙 | 伸缩する皮 | — |
| 狂乱の角鹿 | 2F | 420 | 18 | 18 | 困惑のステップ | — | — | 鹿の毛皮 | 伸锁する皮 | — |
| 激情の鹿王 | 3F | 580 | 20 | 20 | 困惑のステップ | — | — | 鹿の毛皮 | 伸缩する皮 | — |
| 切り尽くす者 | 3F | 1200 | 20 | 25 | 大切断 | 蛮力の大镰 | — | やわらかな大镰 | — | 花切りの大镰(掉落条件：一回合胜利) |
| 兽王のシモベ | 4-5F | 152 | 17 | 17 | 音速飞行 | ヒール | アタックオーラ | 粘つく薄皮 | 伸缩する皮 | — |
| 三头飞南瓜 | 6-7F | 780 | 27 | 27 | キャンドルペイン | 咒いの囁き | — | 小さな咒骨 | 南瓜头 | 弹力あるツル |
| 红树の杀戮者 | 7F | 810 | 29 | 29 | 毒手拳 | — | — | 杀戮者の锐爪 | 血染めの白皮 | 兽の厚皮 |
| 森林の破王 | 8F | 885 | 30 | 30 | 头盖割り | 雷击の斧 | — | 铁角のカケラ | 兽の厚皮 | — |
| 飞来する黑影 | 11F,13F | 1200 | 39 | 40 | ダストデビル | — | — | 翼龙の头骨 | 白铁のカケラ | — |
| 水边の处刑者 | 13F | 1215 | 41 | 41 | 巨大な双爪 | — | — | 血涂れの太刀 | 钢铁の甲罗 | 天铁の甲罗 |
| 灾いの巨神 | 13F、15F | 1230 | 42 | 42 | 力溜め | 猪突猛进 | — | 赤象の牙 | 金属质の突角 | — |
| 地中の袭击者 | 2-3F | 1590 | 51 | 53 | 锐利な爪 | — | — | 土龙のカギ爪 | やわらかい皮 | 土龙の剑爪(封印腕部状态击倒) |
| 音速の杀し屋 | 不定 | 1605 | 53 | 53 | 引き裂く爪牙 | 切り裂く风爪 | — | 铜の锐嘴 | 纯白の冠羽 | 绯绯色金の骨髓 |
| 野生の千角兽 | 不定 | 1635 | 54 | 54 | デスホーン | 恐怖のいななき | — | 铜铁の大角 | — | 千角兽の大角(封印头部状态击败) |
| 白雪の魔神 | 13-14F· | 1665 | 56 | 56 | スノーブレス | — | — | 白玉石 | — | 白魔石（坏属性击败对手） |
| 永劫の玄王 | 16F、18F | 1440 | 47 | 48 | — | — | — | 百年甲罗 | 葡萄石 | — |
| 幻惑の飞南瓜 | 17F-18F | 1470 | 48 | 48 | — | — | — | 诅咒の小骨 | 薄蓝の花蔓 | 咒缚のツル(全封印击败) |
| 死を呼ぶ妖鸟 | 19F | 1650 | 51 | 65 | — | — | — | 石化鸟の嘴 | 苍鸟の羽 | — |
| ディノティラノ | 25F | 3100 | 65 | 66 | 力溜め | — | — | 骨龙の? ? | 冰长石 | 剑状の肋骨 |
| 树海の炎王 | 8F-9F | 2100 | 44 | 44 | 炎神の愤怒 | 恐怖の咆哮 | — | 炎王の背角 | — | — |
| 魔界の邪龙 | F15 | 3000 | 50 | 50 | 古蛇の毒牙 | — | — | 邪龙の紫鳞 | — | — |
| 树海の雷王 | F18 | 4000 | 70 | 70 | — | — | — | 雷王の背ビレ | — | — |
| 绯绯色の剑兵 | 不定 | 3870 | 84 | 84 | 杀戮の光刃 | — | — | ウーツ钢のカケラ | 金属片 | 绯绯色金の剑片 |
| 全てを食らう魔龙 | 不定 | 5000 | 75 | 75 | 力溜め | 噩梦の　餐 | — | 邪龙の骨髓 | — | — |
| 树海の冰王 | F19 | 7000 | 82 | 82 | 冰王の铁锤 | — | — | 冰王の头角 | — | 冰王の剑骨 |
| キマイラ | F5 | 1400 | 22 | 22 | スネークパイル | 劫火 | 双连击 | 魔兽の蛇尾 | — | 魔兽の硬翼(毒状态击倒) |
| 炎の魔人 | F10 | 2100 | 40 | 40 | 狂乱の咆哮 | 狱炎击 | 噩梦の拥抱 | 红莲の膜翼 | — | 锐い剑爪(即死攻击击倒) |
| アーテリンデ | F15 | 1900 | 48 | 55 | 愚人の毒 | もつれ系 | 血の降るへや | 巫医の咒衣 | — | — |
| ライシュッツ | F15 | 1700 | 48 | 55 | フレイムショット | アイスショット | サンダーショット | 魔弹の欠片 | — | — |
| スキュレー | F15 | 3100 | 55 | 60 | クライソウル | 六つの罪 | 这い寄る触手 | 冰姬の雪 | — | 冰姬の尖骨(3回合内击败) |
| ジャガーノート | 不定 | 4500 | 77 | 80 | 完全破坏 | 巨角の一击 | ブン回し | 守护兽の大角 | 守护兽の铁尾 | 绯绯色金の尾骨 |
| オーバーロード | F25 | 8000 | 75 | 75 | 美しき阳光 | 冻雨と雨冰 | 雷鸣と我が身 | 上帝の逆鳞 | — | — |
| サラマンドラ | F8 | 4100 | 85 | 80 | クラッシュテイル | 狱炎の吐息 | 战栗の死声 | 焰铁の骨髓 | — | 焰の吐息（火属性攻击击败） |
| ゴーレム | F27 | 6000 | 80 | 90 | リフレクション | ロックハンマー | マルチハンマー | 石像のカケラ | — | 石像の豪腕（即死攻击击败） |
| ワイバーン | F2 | 8000 | 90 | 90 | ウイングクロー | テイルストライク | 大翼の旋风 | 飞龙の牙笛 | — | 飞龙の翼（三回合击败） |
| ヘカトンケイル | F28 | 12000 | 110 | 110 | 奈落からの痛哭 | メガリスメテオ | 百烈波 | 千手巨人の魔革 | — | 千手巨人の杭 |
| 伟大なる赤龙 | F13 | 12000 | 92 | 100 | ファイアブレス | とどろく咆哮 | 火龙の激震 | 火龙の逆鳞 | — | 火龙の牙 |
| 冰岚の支配者 | F13 | 12000 | 92 | 100 | アイスブレス | アイスシールド | 冰河の再生 | 冰龙の逆 | — | 冻てつく翼骨 |
| 雷鸣と共に现る者 | F13 | 12000 | 92 | 100 | サンダーブレス | 古龙の咒击 | 古龙の怒号 | 雷龙の逆鳞 | — | 雷龙のヒゲ |
| 始原の幼子 | F30 | 25000 | 110 | 110 | 踊り狂え | 我の怒り | 我の悲しみ | 原初の果实 | — | — |



## 委任战斗

在战斗中玩家连按A键盘可以进行快速战斗，按L键则将战斗委任给电脑。委任战斗不显示出招画面，直接汇报数据，可以在较短时间内完成战斗。但电脑AI颇低，只会按速度顺序让玩家队伍中的队员进行普通攻击，因此在游戏初期和面对FOE战斗时千万不要选择委任战斗。




↑在行会中可以制作、选择、开除同伴。

←身材魁梧的敌人攻击力较高。





# 游戏系统详细解说



在本作中，玩家要从游戏指定的主人公中选择一名，与同伴们一起踏上探索大迷宫“狱界贝塞克”的旅程，拯救被囚禁在迷宫中的人们。游戏的流程以固定版面穿插管理环节的方式进行，每当玩家完成一个版面的探索后，就可以返回驻地进行各种管理工作，包括魔神处理与队伍强化等。管理工作完成后，玩家就可以出发前往“狱界贝塞克”，进行下一个版面的挑战，就这样不断反复，逐渐潜入迷宫的最深处。

# 驻地设施介绍

驻地是玩家在版面与版面之间进行休息与整备的重要场所，位于“狱界贝塞克”内部。驻地内设有各种各样的设施，玩家只要利用在战斗版面中获得的各种资源，就可以在设施中强化队伍的战斗力。另外，在驻地中也会发生各种对话事件，玩家可以在其中找到自己攻略迷宫所需的情报。下面将对驻地中的每一个设施进行详细解说。

## 几夜寝觉邸

“几夜寝觉邸”位于驻地街道的左上方，是主人公的据点，玩家可以在其中查看队伍成员状态，并进行道具及装备的整理与更换。主人公在“狱界贝塞克”中救出的人也会留在“几夜寝觉邸”中，玩家可以通过“救护舍”选项和这些人对话，以获得冒险所需的必要情报。此外，游戏中的设定变更、存取记录等操作也是在这里进行的。

## 科尔纳亭

玩小游戏“Step Stone”以及招募佣兵同伴的设施。“Step Stone”实际上就是著名的“佩格棋（PegSolitaire）”游戏，在十字形的棋盘上预设一些棋子，将一枚棋子跳过相邻棋子到达对面的空位，就可以将被跳过的棋子消掉。连续消去直至棋盘上只剩下一枚棋子，游戏就成功了。如果步骤错误使棋子在没有消完的情况下无处可跳，游戏就失败了。这个游戏有很多关卡，还会随着游戏进程不断增加。每通过一关，都会在开始菜单的“Gallary”项目中取得相应的图片作为奖励。另外，与酒场中的佣兵对话后可以将其招为同伴。

## 椿姬之馆

神秘女子阿卡亚丝（アカーヤス）经营魔神交易店，位于“几夜寝觉邸”右侧。玩家可以在这里对战斗中捕获的魔神进行各种加工。被捕获的魔神有4种使用途径：设置在魔书上成为自军成员；解体后抽出PP点数；解体后抽出技能；卖掉后转换成道具。魔神加工的详细情况下面会另行介绍。捕获魔神并进行各种加工是游戏中强化主人公队伍的主要途径，因此“椿姬之馆”也是游戏中使用最频繁的设施之一。

## 道乐者的演奏所

街头音乐家们的集会所，位于科尔纳亭的下方。当主人公在“狱界贝塞克”救出音乐家后，音乐家就会留在这个区域中，为主人公演奏乐曲作为答谢。与音乐家对话就可以欣赏乐曲，救出更多的音乐家后，可欣赏的音乐种类也会增多。



## 乌之商店

由库库（クク）族老人乌（ウー）经营的商店，位于驻地街道入口处。玩家可以在这里买卖武器、防具、装饰品及道具。另外，从魔神中抽出的技能也可以在这里安装到武器上去，以发挥真正的作用。购买后的各种装备可以回到“几夜寝觉邸”中统一整理。另外，随着玩家在“椿姬之馆”中出售的魔神种类增多，“乌之商店”中出售的物品种类也会增多。当版面探索及魔神捕获有所进展时，应当不时到这里来查看一下。

POISON PINK
ポイズンピンク

| PS2 | 本刊译名：毒粉 | | | CERO B |
|---|---|---|---|---|
| | BANPRESTO | 7140日元 | 2008年2月14日 | |
| 战略角色扮演 | DVD-ROM | 日版 | 1人 | 474KB |



# 利用魔神的力量在迷宫中前进

“毒粉”是游戏中最主要的系统之一。主人公会在迷宫中遇到各种“魔神”，它们是阻挡玩家前进的敌人，但同时也是主人公强化队伍的力量之源。打倒并捕获魔神，并利用从魔神中抽出的PP点数进行各种强化，主人公才能提升战斗能力。



←迷宫中生息的魔神多种多样，只有熟悉各种魔神的性能才能灵活运用。

## 魔神与毒粉



“魔神”是居住在“狱界贝塞克”的特殊生命体，具有强大的力量。游戏中的魔神种类很多，大致分“无饿”“幽精”“地洞”“仙空”和“超神”五个种类，每个种类的魔神都有各自的特点，玩家可以根据需要进行捕获。另外游戏中的大部分BOSS魔神也都是可以捕获的，虽然捕获难度较高，但一旦成功就能获得很大收益，应当积极尝试。“毒粉（Poison Pink，简称PP）”指的是魔神们的血液，是游戏中最基本的能源之一。将战斗中捕获的魔神粉碎后，可以抽出一定量的“PP点数”，这些“PP点数”就是使役魔神们的能源。越是强力的魔神，使役时消耗的PP点数也越多，因此，如何有效率地赚取PP点数，是玩家游戏时的一个重要课题。

## PP的获得途径

从魔神身上获得PP点数有两种途径：

第一种途径是战斗。在通常战斗中击倒魔神后，主人公队伍中的角色会获得经验值、金钱及少量PP点数。这种方式比较简单，也不易对战局造成影响，但是，用这种方式获得的PP点数非常有限，很难满足使役高级魔神的需要。

第二种方式是魔神捕获。在战斗中先将魔神的HP削减到非常低的水平，然后用大威力招式一口气造成超越HP极限的大伤害，就可以发动“Over Kill”，用这种方式击倒的魔神会以“Bind”状态留在版面上，此时让己方角色与之相邻，就会激活“捕获”指令，选择指令后就能将魔神收入囊中。捕获的魔神可以换取大量PP点数，因此捕获是游戏中最基本的经营技巧。



## 魔神加工

返回驻地后，主人公就可以使用“椿姬之馆”中的“魔神破碎机”对魔神进行各种加工了。魔神的加工目的有4种：

换取PP点数。捕获魔神换取的PP点数很多，是靠战斗获得的方式所不能比的。将魔神设置在魔书上时要根据魔神种类消耗相应PP点数，魔神在战斗版面中每回合也要消耗PP点数才能行动，因此通过捕获换取大量PP点数非常重要。

夺取特殊能力。将魔神所拥有的技能提取之后设置在武器和防具上，就可以提高这些装备的性能。可以在装备品上设置的技能种类及数量会随着角色的成长而增加。

卖掉后变成道具。将捕获的魔神卖出不仅能换取金钱，卖够一定数量后还能增加驻地商店中的商品种类。想在商店中看到更充实的商品，就要不断卖掉各种各样的魔神。

编入自己的队伍。如果玩家感觉某只捕获的魔神能够成为强大战斗力，可以消耗PP点数将其设置在魔书上，使之成为队伍中的成员。越强的魔神需要消耗越多的PP点数，另外，一些强力的魔神在版面地图上要占据不止一格的的位置，会对移动造成影响。设置魔神时，这些要素都应该考虑进去。



# 活用各种技巧控制战场的局势

本作的战斗采取传统战棋的形式，敌我双方角色以作战单位的形式配置在方格中。作战单位有体积概念，一些大型单位配置时会占据复数个方格。敌我双方统一按照速度值决定行动顺序，依次行动。行动顺序会显示在画面的正下方，一目了然。操作己方单位对敌军展开进攻，满足胜利条件后就可以通过版面。另外，“Bind”状态的敌方魔神虽然不会再行动，但直到被玩家捕获或消灭为止都不会影响胜利判定，玩家不必担心版面中剩下的最后一只魔神无法捕获。

## 队长命令

己方的队长，也就是每个篇章主人公都拥有一项特殊的作战指令“命令”。“命令”包括“再行动”和“双击”两个选项。“再行动”是指让己方的另一个单位再次行动。选择这个指令并选定目标后，队长的行动回合会强制结束，并立即进入指定同伴的行动回合。当需要连续使用某种特定攻击或需要迅速移动到指定位置时，这个指令会发挥很大作用。“双击”是一种类似合体技的特殊攻击方式。首先让一名同伴移动到敌方相邻的方格中，直接选择该项。



←主人公在战斗中起着中核的作用。

## 作战指令

战斗中己方所有单位的行动都是靠指令来实现的。最基本的战斗指令包括“移动”“攻击”“技能（スキル）”和“待机”等，在特定情况下还会出现“捕获”及“开启（开ける）”。“移动”在每个单位每次行动中都可以使用一次。选择后地图上会显示出该单位的移动范围，将光标移动到目的地后确认，角色就会移动到指定的位置。“移动”不一定要优先执行，先攻击再移动也可以。“攻击”指使用武器发动一般进攻，“技能”指使用魔法等招式发动特殊进攻。“攻击”和“技能”在每个单位的每次行动中合计可以使用一次。实行“攻击”或“技能”，游戏会让玩家选择攻击所用的招式，再确认攻击对象后，就可以对敌方单位展开进攻。当己方邻接“Bind”状态的魔神时，会出现“捕获”选项。选这个指令并确认对象就可以实行捕获了。当己方单位邻接宝箱时，会出现“开启”选项。选择此指令并确认对象，就可以取得宝箱。“待机”指结束当前角色的行动。每个角色行动完成后都要选择“待机”，才能移至下个行动单位。选“待机”时可改变角色面对的方向。





## 方向与属性

战斗中存在“方向”的概念。从敌方侧或背面进攻能造成比正面进攻时更大的伤害，这个概念对己方单位也是适用的，在每个角色选择“待机”时一定要考虑面对的方向，以免被敌方单位从侧后偷袭得手。本作中存在有“火、水、地、风、暗、光”这六种魔法属性，以及“斩击、打击、刺突”这三种物理属性。角色的每种属性都存在单独的耐性值，耐性值越高，受到同属性攻击时的伤害越低，反之亦然。战斗中将光标停留在敌方角色上按△键就可以查看该敌方角色能力，根据属性弱点发动进攻能大幅提高作战效率。每种武器及技能的名称左侧都会显示出其对应的属性。



# 攻略流程

本作流程按主人公分成五个篇章，其中テージ篇、オリフェン篇和ハーシュ篇从游戏开始时就可以选择，而ロンデミオン篇和デュフアストン篇则是满足一定条件后才会出现的隐藏篇章。名称后标有"特"字样的版面表示连续战斗及隐藏战斗等特殊版面，这些版面的介绍中分别标有在前一个版面中需要完成的进入战斗条件。如果战斗条件是"无"，则表示完成前一个版面的胜利条件后会自动进入。

## 序章

### 魔神爪痕の遗迹

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 2 | 地洞 | **ゴートアス** | 3 | 75 | 10 |
| 5 | 地洞 | **ゴートアス** | 1 | 110 | 0 |

—— CHECK ——

练习魔神捕获的解说关卡，テージ和ラナンキュラス会强制出击。用バルフランマ和ツメ攻击敌人造成"Over Kill"，然后临接被打倒的敌人就能实行捕获了。魔神障壁的解除方法是攻击敌方的属性弱点，本版面中LV5ゴートアス的魔神障壁用テージ的打击攻击就可以破坏。

## 第一阶层・虚幻の迷宫

### テージ篇　灰色の王宫

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 2 | 地洞 | **ゴートアス** | 4 | 80 | 10 |
| 3 | 地洞 | **イグニコクレア** | 2 | 97 | 20 |

—— CHECK ——

用バルフランマ和ツメ攻击敌人造成"Over Kill"。イグニコクレア拥有炎耐性，应当用其它属性进攻。版面通过后驻地中的各种设施开启。（宝箱：诗人の指轮；救护者：エリザベート；驻地加入：アレクセイ）

### 主宾无き舞踏场

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 2 | 地洞 | **ゴートアス** | 1 | 80 | 10 |
| 3 | 地洞 | **イグニコクレア** | 1 | 97 | 20 |
| 4 | 无饿 | **ネグ・エメス** | 2 | 90 | 15 |
| 5 | 无饿 | **エクエスマキナ** | 2 | 110 | 30 |
| 6 | 地洞 | **アクアコクレア** | 2 | 120 | 35 |

—— CHECK ——

救出バンドマン，驻地中的"道乐者の演奏所"开启。（宝箱：修道女のローブ；救护者：バンドマン；驻地加入：シトラ）

### 姬の居た玉座

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 5 | 无饿 | **エクエスマキナ** | 1 | 110 | 30 |
| 6 | 无饿 | **アル・エメス** | 2 | 102 | 30 |
| 6 | 地洞 | **アクアコクレア** | 1 | 120 | 35 |
| 7 | 地洞 | **ゴートアス** | 2 | 135 | 40 |
| 7 | 地洞 | **アクニス** | 2 | 120 | 35 |

—— CHECK ——

按照敌人接近的顺序击破即可。边使用シトラ、ルティカ的回复魔法边战斗会比较稳妥。

### 姬の居た玉座（特）

胜利条件　击破ルナ・ベラトール
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 6 | 无饿 | **アル・エメス** | 2 | 102 | 30 |
| 6 | 地洞 | **アクアコクレア** | 2 | 120 | 35 |
| 7 | 地洞 | **ゴートアス** | 2 | 135 | 40 |
| 7 | 地洞 | **アクニス** | 2 | 120 | 35 |
| 12 | 超神 | **ルナ・ベラトール** | 1 | 400 | 120 |

—— CHECK ——

虽然是连续战斗，但战前会出现菜单供玩家进行记录，同时队伍中的成员也会完全回复。魔神障壁可以使用刺突属性破坏。使用ラナンキュラス的流血攻击可以每个回合都对敌方造成伤害。"双月斩"会对周围的同伴角色造成伤害，使用时应当注意。（救护者：シャクバルド；驻地加入：ヴィルゲ）

### オリフェン篇　セイロの沼地

**胜利条件**　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 3 | 地洞 | **タンクルペア** | 2 | 97 | 15 |
| 4 | 地洞 | **ラケルタ** | 3 | 100 | 20 |
| 4 | 地洞 | **マクロープス** | 2 | 107 | 25 |

—— CHECK ——

宝箱：回复药；救护者：エリザベート、ピリカ

### ダイキ城塞

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 3 | 地洞 | **タンクルペア** | 2 | 97 | 15 |
| 4 | 地洞 | **ラケルタ** | 3 | 100 | 20 |
| 4 | 地洞 | **マクロープス** | 2 | 107 | 25 |
| 6 | 地洞 | **キャンサギガス** | 1 | 135 | 50 |
| 6 | 幽精 | **シルフィス** | 2 | 87 | 15 |

—— CHECK ——

救出バンドマン后，驻地中的"道乐者の演奏所"开启。（宝箱：初级魔导书；救护者：バンドマン；驻地加入：コモラ）

### 龙の栖む大洞穴

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 6 | 幽精 | **シルフィス** | 2 | 87 | 15 |
| 6 | 地洞 | **ラケルタ** | 2 | 135 | 40 |
| 6 | 地洞 | **タンクルペア** | 2 | 122 | 35 |
| 7 | 地洞 | **マグスラケルタ** | 2 | 127 | 35 |

### 龙の栖む大洞穴（特）

战斗条件　无
胜利条件　击破ハスタ・カエルラ
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 6 | 幽精 | **シルフィス** | 1 | 87 | 15 |
| 7 | 地洞 | **マグスラケルタ** | 2 | 127 | 35 |
| 8 | 无饿 | **カース** | 3 | 150 | 40 |
| 12 | 超神 | **ハスタカエルラ** | 1 | 360 | 105 |

—— CHECK ——

ハスタカエルラ的魔神障壁可以用斩击破坏。（救护者：シェラリラ；驻地加入：イリーナ、ニーナ）

### ハーシュ篇　リヤドの遗迹群

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 2 | 地洞 | **ゴートアス** | 3 | 80 | 10 |
| 3 | 仙空 | **アピス** | 2 | 96 | 15 |
| 4 | 无饿 | **ネグ・エメス** | 2 | 90 | 15 |

—— CHECK ——

宝箱：回复药；救护者：エヴァン；驻地加入：ヴィヴィアン、シュテイン

### トネリ断崖の战场

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 3 | 仙空 | **アピス** | 3 | 96 | 15 |
| 5 | 仙空 | **マギカリアス** | 2 | 115 | 20 |
| 6 | 地洞 | **ラケルタ** | 2 | 135 | 40 |
| 7 | 地洞 | **ゴートアス** | 1 | 135 | 40 |

—— CHECK ——

救出バンドマン后，驻地中的"道乐者の演奏所"开启。（宝箱：修道士の皮铠；救护者：バンドマン；驻地加入：ヴィルゲ、ニーナ）

### バンタル寺院门

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 6 | 地洞 | **ラケルタ** | 2 | 135 | 40 |
| 6 | 地洞 | **アクアコクレア** | 2 | 120 | 35 |
| 7 | 地洞 | **アクニス** | 2 | 120 | 35 |
| 7 | 地洞 | **ゴートアス** | 1 | 135 | 40 |

—— CHECK ——

アクアコクレア会使用回复HP的技能，应当集中攻击，一只一只稳妥地击破。

### バンタル寺院门（特）

战斗条件　无
胜利条件　击破オッタクーファン
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 6 | 无饿 | **アル・エメス** | 2 | 102 | 30 |
| 7 | 幽精 | **ルケルナ** | 2 | 102 | 35 |
| 7 | 无饿 | **エクエスマキナ** | 2 | 155 | 45 |
| 12 | 超神 | **オッタクーファン** | 1 | 320 | 100 |

**—— CHECK ——**

オッタクーファン的魔神障壁可以用土属性魔法破坏。当ハーシュ和グリン的等级达到10级以上，且两人的ATK在100以上时，用双击可以对オッタクファーン造成150左右的伤害。（救护者：ジャブロウガン；驻地加入：アレクセイ、アレス、トマタ）

## ロンデミオン篇 ルドンの前线基地

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 2 | 地洞 | ゴートアス | 2 | 80 | 10 |
| 3 | 仙空 | アピス | 2 | 96 | 15 |
| 4 | 无饿 | ネグ・エメス | 1 | 90 | 15 |
| 5 | 无饿 | エクエスマキナ | 2 | 110 | 30 |

**—— CHECK ——**

コモラ和ヴィルグ从初期时加入队伍。（宝箱：包带、回复药；救护者：アメリ；驻地加入：アレス、アレクセイ）

## ブラージの丘

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 3 | 仙空 | アピス | 2 | 96 | 15 |
| 4 | 无饿 | ネグ・エメス | 2 | 90 | 15 |
| 5 | 无饿 | エクエスマキナ | 2 | 110 | 30 |
| 6 | 无饿 | ヘクト・ギガス | 2 | 120 | 40 |

**—— CHECK ——**

救出バンドマン之后，驻地中的"道乐者の演奏所"开启。（宝箱：盗贼の靴、骑士の铠+1；救护者：バンドマン；驻地加入：シトラ、ヴィヴィアン、シュテイン）

## カナスの魔殿

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 6 | 地洞 | キャンサギガス | 2 | 135 | 50 |
| 6 | 仙空 | アピス | 2 | 140 | 38 |
| 7 | 地洞 | ゴートアス | 2 | 135 | 40 |
| 7 | 地洞 | イグニコクレア | 1 | 115 | 40 |

**—— CHECK ——**

宝箱：包带、锁帷子+1

## カナスの魔殿（特）

战斗条件　无
胜利条件　击破ゾーン・ベラトール
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 7 | 地洞 | ゴートアス | 2 | 135 | 40 |
| 7 | 地洞 | イグニコクレア | 1 | 115 | 40 |
| 9 | 地洞 | アクニス | 2 | 235 | 60 |
| 12 | 超神 | ゾーンベラトール | 1 | 380 | 110 |

**—— CHECK ——**

ゾーンベラトール的魔神障壁是可以用打击破坏掉的。（救护者：クニークルス；驻地加入：イリーナ、ニーナ）

# 不明・狭间の冥路

## テージ篇 狭间の冥路

胜利条件　击破BOSS
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 6 | – | 修道女 | 2 | 130 | – |
| 7 | – | 神官 | 4 | 150 | – |
| 8 | – | 神兵 | 1 | 180 | – |
| 12 | 超神 | シェイプシフター | 1 | 270 | – |

**—— CHECK ——**

击破敌人后可以获得道具，因此应当尽量将全部敌人干掉。シェイプシフター会使用强力的远距离魔法攻击，应该让テージ时刻保持在不会被击破的位置上。另外，这个版面中的敌人无法捕获。（驻地加入：コモラ、トマタ；地图选择：左为第二阶层・迷幽の森、中央为第二阶层・梦幻の天空、右为第二阶层・热砂の戒界）

## オリフェン篇 狭间の冥路

胜利条件　击破BOSS
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 6 | – | 修道女 | 2 | 130 | – |
| 7 | – | 神官 | 3 | 150 | – |
| 8 | – | 神兵 | 2 | 180 | – |
| 12 | 超神 | シェイプシフター | 1 | 270 | – |

**—— CHECK ——**

战斗要领与テージ篇相同。这个版面中的敌人同样无法捕获。（驻地加入：シュテイン、パタタ、ヴィヴィアン；地图选择：左为第二阶层・迷幽の森、中央为第二阶层・梦幻の天空、右为第二阶层・热砂の戒界）

## ハーシュ篇 狭间の冥路

胜利条件　击破BOSS
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 6 | – | 修道女 | 3 | 130 | – |
| 7 | – | 神官 | 3 | 150 | – |
| 8 | – | 神兵 | 1 | 180 | – |
| 12 | 超神 | シェイプシフター | 1 | 270 | 0 |

**—— CHECK ——**

战斗要领与テージ篇相同。这个版面中的敌人同样无法捕获。（地图选择：左为第二阶层・迷幽の森、中央为第二阶层・梦幻の天空、右为第二阶层・热砂の戒界）

## ロンデミオン篇 狭间の冥路

胜利条件　击破BOSS
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 7 | 地洞 | ゴートアス | 4 | 135 | 40 |
| 8 | – | パタタ | 1 | 191 | – |
| 8 | – | オッサ | 1 | 195 | – |
| 8 | – | トマタ | 1 | 204 | – |
| 10 | – | デュファストン | 1 | 250 | – |

**—— CHECK ——**

デュファストン于战斗后加入队伍。（地图选择：左为第二阶层・迷幽の森、中央为第二阶层・梦幻の天空、右为第二阶层・热砂の戒界）

# 第二阶层・迷幽の森

## 1-1 プレグラの野

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 7 | 幽精 | シーフラー | 1 | 130 | 40 |
| 8 | 地洞 | トライフィード | 3 | 185 | 45 |
| 9 | 地洞 | アクニス | 2 | 235 | 60 |
| 9 | 地洞 | ゴートアス | 3 | 250 | 75 |

**—— CHECK ——**

シーフラー会夺取地图上的宝箱，应当在其动手前尽快击破。（宝箱：隐者の魔导书；救护者：セバスチャン（テージ・ハーシュ篇）；驻地加入：ニーナ、オッサ（テージ篇））

## 2-1 龙门静平

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 8 | 地洞 | トライフィード | 2 | 195 | 45 |
| 9 | 地洞 | アクニス | 2 | 235 | 60 |
| 10 | 无饿 | カース | 2 | 195 | 45 |
| 11 | 仙空 | レイデアクリス | 2 | 210 | 55 |

**—— CHECK ——**

捕获一只レイデアクリス后战斗会立即结束，进入BOSS魔神战。如果想击破全部敌人，应当将レイデアクリス留在最后对付。（宝箱：神官の杖、パニッシャー；驻地加入：パタタ、ヴィヴィアン（テージ篇）；パタタ、シトラ（ハーシュ篇））

## 2-1 龙门静平（特）

战斗条件　捕获レイデアクリス
胜利条件　击破マンティギガス
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 7 | 幽精 | シーフラー | 1 | 130 | 40 |
| 8 | 地洞 | トライフィード | 3 | 185 | 45 |
| 9 | 幽精 | シルフィス | 2 | 145 | 40 |
| 11 | 仙空 | レイデアクリス | 1 | 210 | 55 |
| 12 | 地洞 | マンティギガス | 1 | 330 | 110 |

**—— CHECK ——**

マンティギガス的魔神障壁可以用打击破坏。（救护者：タオシャンメイ（テージ・ロンデミオン篇・ハーシュ篇）

## 3-1 バトヒール

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 7 | 幽精 | シーフラー | 1 | 130 | 40 |
| 10 | 无饿 | カース | 2 | 195 | 45 |
| 12 | 地洞 | マクロープス | 2 | 277 | 70 |
| 12 | 仙空 | アピス | 3 | 260 | 40 |
| 13 | 地洞 | アクアコクレア | 2 | 290 | 95 |

**—— CHECK ——**

宝箱：初级魔导书、水精の灵药；救护者：抚子（テージ篇）；驻地加入：アレス（テージ篇）

## 3-2 苍叶あざみの森

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 7 | 幽精 | シーフラー | 1 | 130 | 40 |
| 10 | 无饿 | カース | 2 | 195 | 45 |
| 12 | 地洞 | マクロープス | 2 | 277 | 70 |
| 12 | 仙空 | アピス | 3 | 260 | 40 |
| 13 | 地洞 | アクアコクレア | 2 | 290 | 95 |

CHECK

宝箱：革の铠+1、风精の灵药；驻地加入：トマタ（ロンデミオン篇）

## 4-1 トネリコの蜃树楼

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

敌人情报

| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
|---|---|---|---|---|---|
| 12 | 地洞 | トライフィード | 3 | 315 | 80 |
| 13 | 地洞 | アクアコクレア | 2 | 290 | 95 |
| 13 | 地洞 | アクニス | 2 | 325 | 90 |
| 14 | 幽精 | ヒーフラー | 1 | 320 | 100 |
| 14 | 幽精 | シルフィス | 1 | 270 | 50 |

CHECK

捕获シルフィス和ヒーフラー后进入特殊战斗，应当在此之前回收版面中的宝箱。由于版面中的敌人数量不少，应当优先战斗，"Overkill"的魔神留到最后再一同捕获，选择这样的作战方式会比较安全。（宝箱：滋养の干し肉；驻地加入：パタタ（ロンデミオン篇））

## 4-1 トネリコの蜃树楼（特）

战斗条件　捕获シルフィス、ヒーフラー
胜利条件　击破トリニティ
败北条件　主人公战斗不能

敌人情报

| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 | 幽精 | ヒーフラー | 2 | 320 | 100 |
| 14 | 幽精 | シルフィス | 2 | 270 | 50 |
| 14 | 幽精 | アラネア | 2 | 340 | 100 |
| 15 | 幽精 | トリニティ | 1 | 333 | 130 |

CHECK

トリニティ的魔神障壁可以用风属性魔法破坏，ラナンキュラス拥有的风魔法就很合适。（救护者：クリスティーナ（テージ·ロンデミオン篇））

## 5-1 ドドナ森の迷幽门

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

敌人情报

| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 | 幽精 | アラネア | 2 | 340 | 100 |
| 14 | 幽精 | ヒーフラー | 2 | 320 | 100 |
| 14 | 幽精 | シルフィス | 2 | 270 | 50 |
| 15 | 地洞 | トライフィード | 2 | 360 | 80 |
| 16 | 幽精 | シーフラー | 1 | 330 | 50 |

CHECK

宝箱：メイス+1、长剑

## 5-1 ドドナ森の迷幽门（特）

战斗条件　无
胜利条件　击破ダリア·レギーナ
败北条件　主人公战斗不能

敌人情报

| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 | 幽精 | シルフィス | 1 | 270 | 50 |
| 14 | 幽精 | アラネア | 2 | 340 | 100 |
| 15 | 地洞 | トライフィード | 3 | 360 | 80 |
| 16 | 仙空 | レイデアクリス | 2 | 340 | 110 |
| 17 | 超神 | ダリアレギーナ | 1 | 600 | 150 |

CHECK

ダリアレギーナ的魔神障壁可以用高位炎魔法破坏。战斗终盘时，使用テージ的高位炎魔法很容易将ダリアレギーナ打出"Over Kill"。（救护者：カフー兄弟（テージ·ロンデミオン篇）；驻地加入：イリーナ（テージ篇））

# 第二阶层·梦幻の天空

## 1-1 伊服岐能酒吞山

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

敌人情报

| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 无饿 | カース | 3 | 150 | 40 |
| 9 | 幽精 | シルフィス | 2 | 145 | 40 |
| 9 | 地洞 | ゴートアス | 2 | 250 | 75 |
| 9 | 幽精 | ルケルナ | 2 | 190 | 75 |

CHECK

进入新章，有不少新的魔神出现，战斗中应当尽量全部捕获，以获取新的技能及道具。

救护者：ミスティ（テージ篇）；驻地加入：アレス、トマタ（オリフェン篇）；ニーナ、オッサ（テージ篇）

## 2-1 明镜渴心院窟

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

敌人情报

| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 幽精 | シーフラー | 1 | 130 | 40 |
| 8 | 幽精 | エルフィ | 1 | 215 | 60 |
| 9 | 幽精 | ルケルナ | 2 | 190 | 75 |
| 10 | 无饿 | ヘクト·ギガス | 2 | 290 | 50 |
| 11 | 仙空 | マギカリアス | 2 | 270 | 45 |

CHECK

宝箱：铁の靴、宣教师のローブ；驻地加入：パタタ、ヴィヴィアン（テージ篇）

## 2-1 明镜渴心院窟（特）

战斗条件　捕获两只ヘクト·ギガス
胜利条件　击破エクサ·ギガス
败北条件　主人公战斗不能

敌人情报

| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 幽精 | エルフィ | 3 | 215 | 60 |
| 9 | 幽精 | ルケルナ | 1 | 190 | 75 |
| 10 | 无饿 | ヘクト·ギガス | 3 | 290 | 50 |
| 11 | 仙空 | マギカリアス | 1 | 270 | 45 |
| 13 | 无饿 | エクサ·ギガス | 1 | 390 | 120 |

CHECK

エクサ·ギガス的魔神障壁可以用水属性招式破坏。（救护者：クラディウス（テージ篇））

## 3-1 ヴァルホル宫殿

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

敌人情报

| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
|---|---|---|---|---|---|
| 11 | 仙空 | マギカリアス | 2 | 270 | 45 |
| 12 | 地洞 | マクロープス | 2 | 277 | 70 |
| 12 | 幽精 | エルフィ | 4 | 290 | 80 |
| 13 | 无饿 | ゼムファタズマ | 2 | 350 | 100 |

CHECK

当因地形原因而无法捕获ゼムファダズマ时，可以再度攻击使其消灭来通过版面。（宝箱：鳞の铠、ブレード；救护者：ソレイユ（オリフェン篇）；驻地加入：オッサ（オリフェン篇））

## 3-2 ヘスペリスの园

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

敌人情报

| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 幽精 | シーフラー | 1 | 130 | 40 |
| 11 | 仙空 | マギカリアス | 2 | 270 | 45 |
| 12 | 仙空 | ハスタルニス | 3 | 310 | 100 |
| 12 | 幽精 | エルフィ | 3 | 290 | 80 |
| 13 | 无饿 | ゼムファアタズマ | 1 | 350 | 100 |

CHECK

宝箱：锁帷子+1、鳞の铠；驻地加入：アレス（テージ篇）

## 4-1 ギンヌンガガプ

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

敌人情报

| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 幽精 | シーフラー | 1 | 130 | 40 |
| 12 | 幽精 | エルフィ | 2 | 290 | 80 |
| 13 | 地洞 | アクアコクレア | 1 | 290 | 95 |
| 13 | 无饿 | ネグ·エメス | 4 | 320 | 65 |
| 14 | 幽精 | シルフィス | 2 | 270 | 50 |

CHECK

宝箱：绢のローブ、神官の胸当て；驻地加入：シトラ（オリフェン篇）

## 4-1 ギンヌンガガプ（特）

战斗条件　将アクアコクレア留到最后
胜利条件　击破アクアドラゴン
败北条件　主人公战斗不能

敌人情报

| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 | 无饿 | アル·エメス | 2 | 335 | 70 |
| 14 | 幽精 | エルフィ | 2 | 320 | 110 |
| 14 | 地洞 | ラケルタ | 2 | 350 | 70 |
| 15 | 仙空 | アクアドラゴン | 1 | 600 | 200 |

CHECK

アクアドラゴン的魔神障壁可以用双击破坏。另外，在テージ篇的这个版面中会发生アクアドラゴン与テージ的对话情节，这个情节关系到结局的展开，尽量不要错过。（救护者：ディラン（テージ篇、オリフェン篇））

## 5-1 高天祸原之门

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

敌人情报

| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 | 幽精 | エルフィ | 2 | 320 | 110 |
| 14 | 无饿 | アル·エメス | 3 | 335 | 70 |
| 15 | 仙空 | ハルタルニス | 2 | 370 | 120 |
| 16 | 幽精 | シーフラー | 1 | 330 | 50 |

CHECK

宝箱：レイピア+1、绢のローブ

## 5-1 高天祸原之门（特）

战斗条件　无
胜利条件　击破デウス·フォサ
败北条件　主人公战斗不能

敌人情报

| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 | 无饿 | アル·エメス | 3 | 335 | 70 |
| 15 | 仙空 | ハルタルニス | 3 | 370 | 120 |
| 16 | 幽精 | ルケルナ | 2 | 350 | 140 |
| 17 | 超神 | デウスフォサ | 1 | 570 | 130 |

CHECK

デウスフォサ的魔神障壁可用高位暗魔法破坏。由于デウスフォサ的HP很高，想打出"Overkill"必须慎重选择攻击招式。（救护者：ツァイアー（テージ篇、オリフェン篇）；驻地加入：イリーナ（テージ篇）；アレクセイ（オリフェン篇））

## 第二阶层・热砂の戒界

### 1-1 涂炭の沉床

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 7 | 幽精 | シーフラー | 1 | 130 | 40 |
| 8 | 地洞 | キャンサギガス | 2 | 250 | 80 |
| 9 | 仙空 | ウェスパ | 3 | 220 | 50 |
| 9 | 地洞 | ゴートアス | 3 | 250 | 75 |

CHECK

宝箱：滋养のワイン；救护者：アーヴィング（テージ篇）

### 2-1 禅让放伐の砂漠

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 7 | 幽精 | シーフラー | 1 | 130 | 40 |
| 8 | 地洞 | キャンサギガス | 2 | 250 | 80 |
| 9 | 仙空 | ウェスパ | 2 | 220 | 50 |
| 10 | 地洞 | マグスラケルタ | 2 | 230 | 60 |
| 11 | 仙空 | レイデアクリス | 2 | 210 | 55 |

CHECK

宝箱：ギガスアクス；驻地加入：パタタ、シトラ

### 2-1 禅让放伐の砂漠（特）

战斗条件　最先击破两只キャンサギガス
胜利条件　击破テラヌス
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 9 | 仙空 | ウェスパ | 2 | 220 | 50 |
| 10 | 地洞 | マグスラケルタ | 2 | 230 | 60 |
| 11 | 仙空 | レイデアクリス | 2 | 210 | 55 |
| 12 | 幽精 | テラヌス | 1 | 340 | 130 |

CHECK

テラヌス的魔神障壁是可以用双击破坏的。（救护者：纱弥加）

### 3-1 ディクテ山

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 7 | 幽精 | シーフラー | 1 | 130 | 40 |
| 10 | 地洞 | マグスラケルタ | 2 | 230 | 60 |
| 12 | 无饿 | ヘクト・ギガス | 2 | 340 | 60 |
| 12 | 无饿 | アルママキナ | 3 | 340 | 50 |
| 13 | 地洞 | アクニス | 2 | 325 | 90 |

CHECK

宝箱：黑革の铠、殉职者の铁球；救护者：ノルシュタイン（テージ篇）；驻地加入：イリーナ、オッサ

### 3-2 グレゴルダの丘

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 7 | 幽精 | シーフラー | 1 | 130 | 40 |
| 10 | 地洞 | マグスラケルタ | 2 | 230 | 60 |
| 12 | 无饿 | ヘクト・ギガス | 3 | 340 | 60 |
| 12 | 无饿 | アルママキナ | 2 | 340 | 50 |
| 13 | 仙空 | ウェスパ | 2 | 315 | 90 |

### 4-1 神州傲来国火果山

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 12 | 无饿 | アルママキナ | 3 | 340 | 50 |
| 13 | 无饿 | ゼムファタズマ | 2 | 350 | 100 |
| 13 | 无饿 | ネグ・エメス | 2 | 320 | 65 |
| 14 | 幽精 | アラネア | 3 | 340 | 100 |

CHECK

将每种魔神各捕获一只后，进入与BOSS魔神的特别战斗。因此，战斗中应当注意尽量捕获魔神。（宝箱：封咒の长剑、尸术师の短弓；驻地加入：コモラ）

### 4-1 神州傲来国火果山（特）

战斗条件　将每种魔神捕获一只
胜利条件　击破イグニス
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 14 | 幽精 | ヒーフラー | 2 | 320 | 100 |
| 14 | 地洞 | イグニコクレア | 2 | 330 | 90 |
| 14 | 无饿 | エクエスマキナ | 2 | 360 | 100 |
| 15 | 仙空 | イグニス | 1 | 570 | 180 |

CHECK

イグニス的魔神障壁要顺序用刺突、斩击、打击的顺序进行攻击才能破坏。（救护者：パンシャオ）

### 5-1 火焰山之门

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 14 | 幽精 | ヒーフラー | 2 | 320 | 100 |
| 14 | 地洞 | イグニコクレア | 1 | 330 | 90 |
| 14 | 无饿 | エクエスマキナ | 2 | 360 | 100 |
| 15 | 仙空 | ウェスパ | 2 | 315 | 90 |
| 16 | 幽精 | シーフラー | 1 | 330 | 50 |

CHECK

宝箱：精灵の杖、圣骑士の铠+1；救护者：マリオン

### 5-1 火焰山之门（特）

战斗条件　无
胜利条件　击破デウス・グルゲス
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 14 | 地洞 | イグニコクレア | 1 | 330 | 90 |
| 14 | 无饿 | エクエスマキナ | 2 | 360 | 100 |
| 15 | 仙空 | ウェスパ | 3 | 315 | 90 |
| 16 | 无饿 | アルママキナ | 2 | 410 | 120 |
| 17 | 超神 | デウスグルゲス | 1 | 630 | 140 |

CHECK

デウスグルゲス的魔神障壁可用圣属性魔法破坏。

## 不明・狭间の冥路

### テージ篇　狭间の冥路

胜利条件　击破BOSS（ハーシュ）
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 16 | – | 修道女 | 3 | 330 | – |
| 16 | – | 神官 | 3 | 360 | – |
| 17 | – | ハーシュ | 1 | 396 | – |
| 17 | – | レイナ | 1 | 346 | – |
| 18 | – | グリン | 1 | 415 | – |

CHECK

敌方队伍中的ハーシュ会使用回复魔法，レイナ和グリン则会发动强力的攻击。由于只要击破ハーシュ就能够通过版面，觉得战斗困难时，不妨集中攻击ハーシュ。另外，这个版面中的敌人无法捕获。（地图选择：左为第三阶层・圣皇の祭宫、右为第三阶层・阎帝の万魔殿）

### オリフェン篇　狭间の冥路

胜利条件　击破BOSS（ロンデミオン）
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 16 | – | 修道女 | 3 | 330 | – |
| 16 | – | 神官 | 3 | 360 | – |
| 16 | – | 神兵 | 2 | 410 | – |
| 17 | – | ペルソナ | 1 | 396 | – |

CHECK

这个版面中的敌人无法捕获。版面通过后选择前进道路时应当注意。

游戏中的BOSS魔神シェイトドラゴン位于左方路线版面"3-1叁宫・コリカチャ"中，想收集这只魔神，就要从左路直进，或从右路中途变更方向。（地图选择：左为第三阶层・圣皇の祭宫、右为第三阶层・阎帝の万魔殿）

### ハーシュ篇　狭间の冥路

胜利条件　击破BOSS
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 16 | – | 修道女 | 3 | 330 | – |
| 16 | – | 神官 | 3 | 360 | – |
| 16 | – | 神兵 | 2 | 410 | – |
| 17 | – | ペルソナ | 1 | 396 | – |

CHECK

敌方角色会使用范围魔法和状态异常魔法，尽量不要让己方角色聚在一起，以免遭受沉重打击。另外，这个版面中的敌人无法捕获。（地图选择：左为第三阶层・圣皇の祭宫、右为第三阶层・阎帝の万魔殿）

### ロンデミオン篇　狭间の冥路

胜利条件　击破BOSS
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 16 | 无饿 | アルママキナ | 2 | 410 | 120 |
| 16 | 幽精 | ルケルナ | 2 | 350 | 140 |
| 16 | 仙空 | レイデアクリス | 3 | 340 | 110 |
| 16 | – | ラナンキュラス | 1 | 393 | – |
| 18 | – | テージ | 1 | 303 | – |

CHECK

ラナンキュラス的物理攻击和テージ的魔法攻击都很强力，战斗时应当时刻留神。（驻地加入：オッサ；地图选择：左为第三阶层・圣皇の祭宫、右为第三阶层・阎帝の万魔殿）

## 第三阶层・圣皇の祭宫

### オリフェン、ロンデミオン篇 1-1壹宫・罗崩门

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 16 | 幽精 | シーフラー | 1 | 330 | 50 |
| 16 | 仙空 | カルデ | 3 | 400 | 100 |
| 17 | 幽精 | ラピスキュア | 2 | 360 | 120 |
| 17 | 仙空 | アモイノデア | 2 | 450 | 120 |
| 18 | 幽精 | アニマニュクス | 2 | 450 | 120 |

CHECK

宝箱：隐者の魔导书+2、隐者の帽子；救护者：ヴェナ

シェール（テージ篇）；驻地加入：シュテイン（テージ篇）

## 2-1 贰宫·白楼壁

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 16 | 仙空 | カルデ | 2 | 400 | 100 |
| 17 | 幽精 | ラピスキュア | 2 | 360 | 120 |
| 17 | 仙空 | アモイノデア | 2 | 450 | 120 |
| 18 | 幽精 | アニマニュクス | 3 | 450 | 120 |
| 19 | 幽精 | エク・エルフィ | 3 | 410 | 160 |

**CHECK**

救护者：ディカリウス（テージ篇）

## 3-1 叁宫·コリカチャ

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 18 | 仙空 | カルデ | 3 | 450 | 120 |
| 19 | 幽精 | エク・エルフィ | 2 | 410 | 160 |
| 19 | 幽精 | シーフラー | 1 | 420 | 120 |
| 20 | 无饿 | ゼムファタズマ | 2 | 630 | 250 |

**CHECK**

在ロンデミオン篇中，需要捕获到一只以上的ゼムファタズマ才能够进入与BOSS魔神的特殊战斗。因此，应当尽量在可以捕获的地形中将ゼムファタズマ打出"Over Kill"。（宝箱：司祭の法衣、祝福の革铠）

## 3-1 叁宫·コリカチャ（特）

战斗条件　击破所有敌人（オリフェン篇）
战斗条件　捕获一只以上的ゼムファタズマ（ロンデミオン篇）
胜利条件　击破シェイドドラゴン
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 18 | 仙空 | カルデ | 2 | 450 | 120 |
| 18 | 无饿 | アルママキナ | 2 | 470 | 140 |
| 20 | 仙空 | エク・カルデ | 1 | 500 | 180 |
| 20 | 仙空 | アモイノデア | 2 | 590 | 150 |
| 22 | 无饿 | シェイドドラゴン | 1 | 1000 | 250 |

**CHECK**

オリフェン篇中的シェイドドラゴン没有魔神障壁。ロンデミオン篇中的魔神障壁可以用魔神エク・エルフィ的圣属性攻击破坏。（救护者：アリス（オリフェン·ロンデミオン篇））

## 4-1 圣皇のシャンバラ

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 18 | 仙空 | カルデ | 2 | 450 | 120 |
| 19 | 幽精 | エク・エルフィ | 2 | 410 | 160 |
| 19 | 幽精 | ラピスキュア | 2 | 390 | 150 |
| 20 | 无饿 | ゼムファタズマ | 1 | 630 | 250 |

## 4-1 圣皇のシャンバラ（特）

战斗条件　无
胜利条件　击破エル·ステーラ
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 19 | 幽精 | エク・エルフィ | 2 | 410 | 160 |
| 19 | 幽精 | ラピスキュア | 2 | 390 | 150 |
| 20 | 无饿 | ゼムファタズマ | 1 | 630 | 250 |
| 20 | 仙空 | エク・ガルデ | 2 | 500 | 180 |
| 23 | 超神 | エルステーラ | 1 | 1200 | 250 |

**CHECK**

エルステーラ的魔神障壁可以用最高位的暗魔法破坏。战斗胜利后进入结局分支。

## デュファストン篇 1-1 壹宫·罗崩门

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 14 | 无饿 | エクエスマキナ | 2 | 435 | – |
| 14 | 幽精 | エルフィ | 2 | 385 | – |
| 14 | 地洞 | イグニコクレア | 2 | 400 | – |

**CHECK**

宝箱：魔神の肝、回复药+2

## 2-1 贰宫·白楼壁

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 14 | 无饿 | アル・エメス | 2 | 335 | – |
| 14 | 无饿 | エクエスマキナ | 2 | 435 | – |
| 14 | 幽精 | エルフィ | 2 | 385 | – |
| 16 | 幽精 | ルケルナ | 2 | 420 | – |

## 3-1 叁宫·コリカチャ

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 14 | 地洞 | イグニコクレア | 2 | 400 | – |
| 15 | 仙空 | ウエスパ | 3 | 315 | – |
| 16 | 幽精 | ルケルナ | 2 | 420 | – |
| 18 | 仙空 | ガルデ | 1 | 540 | – |

**CHECK**

宝箱：万能治疗药、魔神の肝

## 4-1 圣皇のシャンバラ

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 14 | 无饿 | エクエスマキナ | 2 | 435 | – |
| 16 | 幽精 | ルケルナ | 2 | 420 | – |
| 18 | 仙空 | ガルデ | 2 | 540 | – |
| 20 | 无饿 | ゼムファタズマ | 1 | 760 | – |

## 4-1 圣皇のシャンバラ（特）

战斗条件　无
胜利条件　エル·ステーラを击破せよ
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 14 | 地洞 | イグニコクレア | 2 | 400 | – |
| 18 | 仙空 | ガルデ | 2 | 540 | – |
| 23 | 超神 | エルステーラ | 1 | 1200 | 250 |

**CHECK**

这个版面中的エルステーラ没有魔神障壁，可以直接进行攻击。另外，即使将エルステーラ打出"Over Kill"也无法捕获，直接视作击破。

# テージ、ハーシュ篇

## 1-1 火殿·カイーナ

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 16 | 仙空 | レイデアクリス | 2 | 340 | 110 |
| 16 | 无饿 | アルママキナ | 2 | 410 | 120 |
| 17 | 幽精 | ラテルナ | 2 | 380 | 150 |
| 17 | 仙空 | キロプテラ | 2 | 420 | 100 |
| 18 | 幽精 | ヒーフラー | 2 | 410 | 150 |

**CHECK**

救护者：シャンロン（オリフェン篇）；驻地加入：シュテイン（テージ篇）

## 2-1 炎殿·ハデス洞穴

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 16 | 幽精 | シーフラー | 1 | 330 | 50 |
| 17 | 仙空 | キロプテラ | 3 | 420 | 100 |
| 17 | 幽精 | ラテルナ | 2 | 380 | 150 |
| 18 | 幽精 | ヒーフラー | 2 | 410 | 150 |
| 19 | 地洞 | エク・アクニス | 3 | 450 | 120 |

**CHECK**

宝箱：神官の杖、神官の杖；驻地加入：ヴィルグ（オリフェン篇）

## 3-1 业殿·野干吼处

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 18 | 无饿 | アルママキナ | 3 | 470 | 140 |
| 19 | 幽精 | ラピスキュア | 2 | 390 | 150 |
| 19 | 幽精 | シーフラー | 1 | 420 | 120 |
| 20 | 幽精 | エク・アラネア | 2 | 470 | 180 |

**CHECK**

在ハーシュ篇中捕获一只ラピスキュア，在テージ篇中捕获两只ラピスキュア后战斗结束，进入与BOSS魔神的特殊战斗。（宝箱：修道女のローブ、修道士の革铠）

## 3-1 业殿·野干吼处（特）

战斗条件　捕获一只ラピスキュア（ハーシュ篇）
战斗条件　捕获两只ラピスキュア（テージ篇）
胜利条件　击破デス·ファルクス
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 18 | 幽精 | ヒーフラー | 2 | 410 | 150 |
| 19 | 地洞 | アクアコクレア | 2 | 390 | 130 |
| 20 | 幽精 | エク・アラネア | 3 | 470 | 180 |
| 22 | 幽精 | デスファルクス | 1 | 900 | 360 |

**CHECK**

在テージ篇中，デスファルクス的魔神障壁可以用第二阶层区域BOSS或第三阶层中一些魔神的魔法破坏。在ハーシュ篇中，デスファルクス的魔神障壁可以用ハーシュ的必杀技"M·クラマーレ"破坏。（救护者：パージェヴァル）

## 4-1 阎帝の万魔殿

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 19 | 地洞 | エク・アクニス | 3 | 450 | 120 |
| 20 | 幽精 | エク・アラネア | 3 | 470 | 180 |
| 20 | 仙空 | キロプテラ | 2 | 520 | 150 |

## 4-1 阎帝の万魔殿（特）

战斗条件　无

胜利条件　击破レオ・レクス
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 19 | 地洞 | エク・アクニス | 2 | 450 | 120 |
| 19 | 地洞 | アクアコクレア | 2 | 390 | 130 |
| 20 | 仙空 | キロプテラ | 2 | 520 | 150 |
| 20 | 幽精 | エク・アラネア | 3 | 470 | 180 |
| 23 | 超神 | レオレクス | 1 | 1500 | 250 |

CHECK

章节最后一战中的敌方魔神数量非常多，战斗时不必急于前进，步步为营的战法比较稳妥。レオレクス的魔神障壁可以用圣属性攻击破坏。战斗胜利后进入结局分歧。

## デュファストン篇 1-1 火殿・カイーナ

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 13 | 地洞 | アクニス | 2 | 390 | － |
| 14 | 幽精 | アラネア | 2 | 410 | － |
| 15 | 地洞 | トラーフィード | 2 | 435 | － |

## 2-1 炎殿・ハデス洞穴

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 13 | 地洞 | アクニス | 2 | 390 | － |
| 14 | 幽精 | アラネア | 2 | 410 | － |
| 15 | 仙空 | ウェスパ | 2 | 315 | － |
| 16 | 无饿 | アルママキナ | 2 | 410 | － |

CHECK

宝箱：回复药+2、祝福の水

## 3-1 业殿・野干吼处

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 14 | 地洞 | イグニコクレア | 2 | 330 | － |
| 15 | 仙空 | ウェスパ | 2 | 315 | － |
| 15 | 地洞 | トラーフィード | 2 | 435 | － |
| 16 | 无饿 | アルママキナ | 2 | 410 | － |

CHECK

宝箱：万能治疗药、风精の灵药

## 4-1 阎帝の万魔殿

胜利条件　击破所有敌人
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 14 | 地洞 | イグニコクレア | 2 | 330 | － |
| 16 | 无饿 | アルママキナ | 2 | 410 | － |
| 17 | 仙空 | キロプテラ | 2 | 420 | － |

## 4-1 阎帝の万魔殿（特）

战斗条件　无
胜利条件　击破レオ・レクス
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 17 | 仙空 | キロプテラ | 4 | 420 | － |
| 23 | 超神 | レオレクス | 1 | 1500 | 250 |

CHECK

这个版面的レオレクス没有魔神障壁，战斗流程相对简单。不过，本版面中即使将レオレクス打出“Over Kill”也无法捕获，直接视作击破。

# ベセク祭神部

## テージ篇　ベセクの神の座

胜利条件　击破バルド王
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 19 | 幽精 | ラピスキュア | 2 | 390 | 150 |
| 19 | 幽精 | エク・エルフィ | 2 | 410 | 160 |
| 20 | 仙空 | エク・ガルデ | 2 | 500 | 180 |
| 20 | 仙空 | キロプテラ | 2 | 520 | 150 |
| 25 | 超神 | バルド王 | 1 | 2000 | － |

CHECK

バルド王的魔神障壁可以用テージ的必杀技“崇高なる终息”破坏。バルド王会使用范围攻击，战斗时应当尽量将队伍散开。敌方魔兽ラピスキュア会使用回复技巧，应当优先击倒。战斗胜利后进入テージ篇的真正结局。

## オリフェン篇　ベセクの神の座

胜利条件　击破バルド王
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 19 | 幽精 | ラピスキュア | 2 | 390 | 150 |
| 19 | 地洞 | エク・アクニス | 2 | 450 | 120 |
| 20 | 仙空 | キロプテラ | 2 | 520 | 150 |
| 20 | 幽精 | エク・アラネア | 2 | 470 | 180 |
| 25 | 超神 | バルド王 | 1 | 2000 | － |

CHECK

バルド王的魔神障壁可以用オリフェン的必杀技“E・グラディス”破坏，其它战斗要领与テージ篇相同。战斗胜利后进入オリフェン篇的真正结局。

## ロンデミオン篇　ベセクの神の座

胜利条件　击破バルド王
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 19 | 地洞 | アクアコクレア | 2 | 390 | 130 |
| 19 | 幽精 | エク・エルフィ | 2 | 410 | 160 |
| 20 | 仙空 | エク・ガルデ | 2 | 500 | 180 |
| 20 | 幽精 | エク・アラネア | 2 | 470 | 180 |
| 25 | 超神 | バルド王 | 1 | 2000 | － |

CHECK

バルド王的魔神障壁可以用ロンデミオン的必杀技“グランド・S”破坏，其它战斗要领与ハーシュ篇相同。战斗胜利后进入ロンデミオン篇的真正结局。

## デュファストン篇　真なる神の座

胜利条件　バルド王を击破せよ
败北条件　主人公战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 16 | 无饿 | アルママキナ | 2 | 410 | － |
| 17 | 仙空 | キロプテラ | 2 | 420 | － |
| 18 | 仙空 | カルデ | 2 | 450 | － |
| 25 | 超神 | バルド王 | 1 | 2000 | － |

CHECK

バルド王的魔神障壁可以用シェイプシフター的必杀技破坏。战斗胜利后进入デュファストン篇的真正结局。

# 魔界の狭间

## 虫毒の女神生诞处

胜利条件　击破ルナーシェ
败北条件　テージ战斗不能

| 敌人情报 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LV | 种族 | 名称 | 数量 | HP | OverKill |
| 14 | 幽精 | エルフィ | 2 | 385 | － |
| 17 | 仙空 | キロプテラ | 2 | 505 | － |
| 27 | 超神 | ルナーシエ・冻腕 | 1 | 1600 | － |
| 27 | 超神 | ルナーシエ・旋腕 | 1 | 1900 | － |
| 27 | 超神 | ルナーシエ・烈腕 | 1 | 2100 | － |
| 27 | 超神 | ルナーシエ・刚腕 | 1 | 2400 | － |
| 27 | 超神 | ルナーシエ | 1 | 3000 | － |

CHECK

テージ、オリフェン、ハーシュ、ロンデミオン和シェイプシフター强制出击。5位主人公在战斗中使用本篇的装备，另外，本篇中L级以外的魔神都可以召唤出阵。在BOSS的几个部分中，“冻腕”是水属性，“旋腕”是风属性，“烈腕”是火属性，“刚腕”是土属性，真身是暗和光属性，每个单位都拥有同属性耐性，使用魔法攻击时应当留意。

冻腕的弱点是火属性，可以让テーゼ担任攻击主力；旋腕的弱点是斩击，可以让オリフェン和シェイプシフター担任攻击主力；烈腕的弱点是刺突，可以让オリフェン和シェイプシフター担任攻击主力；刚腕的弱点是打击，可以让ロンデミオン和ハーシュ担任攻击主力。破坏所有的腕之后，真身的魔神障壁就会消失，之后就可以对真身展开进攻了。

战斗时需要注意的是，冻腕每回合会回复160点HP，真身每回合会回复300点HP。

战斗胜利后进入游戏的最终结局。

# 结局分歧与通关奖励

## 结局分歧

游戏中，除デュファストン篇以外的章节都存在两种结局，一种是到第三阶层结束的普通结局。另一种是到达第四阶层的真正结局。基本上引发特定版面中的特殊战斗并胜利，就可以到达各章的真正结局。到达各章真正结局的具体条件如下：

（1）テージ篇：在第二阶层中央路线的版面“ギンヌンガガプ”中击破アクアドラゴン，然后在第三阶层右侧路线的版面“业殿・野干吼处”中击破デスファルクス。注意要破坏デスファルクス的魔神障壁，必须捕获第二阶层的区域BOSS。

（2）オリフェン篇：在第三阶层左侧路线的版面“叁宫・コリカチャ”中击破シェイドドラゴン。

（3）在第三阶层右侧路线的版面“业殿・野干吼处”中击破デスファルクス。

（4）ロンデミオン篇：见到テージ篇、オリフェン篇和ハーシュ篇的真正结局。

引发每场特殊战斗的条件请参看上面的流程介绍。

## 通关奖励

到达每章的结局后都可以进行通关记录，读取通关记录后，游戏会自动从同一章再次开始二周目，而不能更换其他主人公，也就是说，テージ篇的通关记录只能用于テージ篇的二周目，想选择别的主人公，必须从头开始游戏。通关记录的继承要素包括主要角色的等级和装备，佣兵则会以初期状态重新加入。

看到初期主人公的真正结局后，ロンデミオン篇就会出现。通过ロンデミオン篇并将魔神辞典全部完成后，デュファストン篇就会出现。デュファストン篇从第三阶层分支前的状态开始游戏，队伍中没有同伴和佣兵，只能靠デュファストン自身与召唤魔神进行战斗。通过デュファストン篇之后，游戏开始菜单的“Gallary”选项下方会出现“Original Scenario”选项。

另外，游戏中的魔神辞典是全记录共通的，记录后在同一主人公的二周目和其他主人公的篇章中都可以使用，但捕获数不会继承。

# 掌中无双四度汹涌来袭，横刀立马再奉献破魔攻略。

本次的无双Orochi Portable与PS2版的要素基本相同，只有少数地方作出了更改，例如宝物库里的人物图鉴，还对一些BUG作出了修订，整体上来说，是一款具有相当水准的移植作品。先说一下宝物库里每人5张人物图的获得方法，第一张是获得该武将，第二张是习得全部特技，第三张是将该武将熟练度练到最大，第四张是获得该武将的专署道具，第五张是该武将等级达到60级。再说说每个势力最终章外传的出现方法。魏：第七章，夺取天王山→击破司马懿→击破妲己→将董卓本阵附近的伏兵敌将全击破→歼灭剩余的敌将→击破董卓；吴：第七章自军全健在，玩家亲手击破全敌将。蜀：第七章击破全敌将，完成所有出现的事件。战国：第七章达成1000人斩。 □文/七曜

## 系统要素1 武器效能介绍

无双OROCHI的武器属性之多，而且自由度极高，搭配出自己满意的武器需要花费很多心思。玩家可以随意增加武器的攻击力，上限最多能达到20。为武器打孔，如果得到的武器孔不够，大家可以随意增加武器的孔，放入新的属性，最多8孔。还有可以提升武器属性的级数和随意追加武器属性。大家要注意属性LV需要相同的武器属性搭加，例如，LV1斩加LV1斩才能打造出LV2斩。置于武器属性追加需要其它武器有该属性才可以融合出。

## 系统要素2 武器属性列表

本作里大家可以随意增加武器的攻击力，最多可以加20。为武器打孔，如果得到的武器孔不够，大家可以随意增加武器的孔，放入新的属性，最多8个。

| 属性 | 效果 |
|---|---|
| 炎 | 击中对手能产生火焰，使对手浮空时缓缓地减少HP |
| 冰 | 能冰封敌人，但其就不能浮空了，与破天相矛盾 |
| 雷 | 使人麻痹而且有一小段浮空时间 |
| 阳 | 破防属性，推荐与斩属性搭配 |
| 斩 | 一定几率秒小兵，对武将造成大伤害 |
| 分身 | 可以稍微增加伤害，属性出现时角色的动作追加分身 |
| 旋风 | 增加武器的有效攻击范围 |
| 极意 | 增加C系攻击的攻击力 |
| 背水 | HP值越低，攻击力越高 |
| 神速 | 增加C系攻击的速度 |
| 破天 | 提升对敌人浮空时的攻击力 |
| 吸活 | C技攻击击中敌人可以增加自身无双槽 |
| 吸生 | 攻击时增加自身HP值 |
| 勇猛 | 对有名武将的伤害大幅提升 |

## 角色的类型性能分析

角色分为力量型、速度、技术型三大类，力量型必杀技，按R消耗大量的无双槽可用出大范围高威力的必杀技，使用后一定时间内攻击力和攻击速度增加。被敌人攻击时没有僵硬，速度型特殊攻击可以用出不能防护和无敌状态攻击而且不耗费无双槽。在跳跃中按X可进行空中冲刺，冲刺中为无敌状态。在连续攻击中按X可取消攻击并跳跃起来；技术型特殊蓄力攻击，在N次C技后按R可用出特殊蓄力攻击，把敌人打至浮空状态时威力增加。当受到攻击时按R可作反击攻击消耗无双槽。本作的技能获得是角色在游戏进行中达成特定的条件后就会自动获得，具体方法在出阵前可以通过查看角色情报而知晓。善用三人组队系统，可以使得游戏更加流畅，玩起来也得心应手。尽量应该取得三人的能力平均，使每个人都可以独当一面，不至于连打个小兵也困难。如果只顾狂练一人，不但对游戏后期没有帮助，而且有时连技能也不能学习到，实在是得不偿失。至于特技的学习也是有点讲究的，首先就是确认自身选用的三人里的特技有没有矛盾之处，所谓矛盾就是指某些限时的要求，有时候不能同步完成。






## 张郃

张郃是三国时期魏国名将，曹操部下“五子良将”之一。官渡之战时，张 受郭图陷害，率众投降于曹操，得以重用，随曹操平定北方，远征乌桓，平马超，灭张鲁，多有战功。

無双OROCHI

| PSP | 本刊译名：大蛇无双 | | | CERO B |
|---|---|---|---|---|
| | KOEI | 5500日元 | 2008年2月21日 | |
| 动作育成 | UMD | 日版 | 1-2人 | 128K |



# 马超

马超字孟起，因穿白袍银甲，骑白马，人称“锦马超”，扶风茂陵人，名门望族，三国时期蜀国大将。其父马腾，字寿成，汉伏波将军马援之后，故而马超有四份之一的羌人血统。

## 系统要素3 全武将登场条件

本作中包含PS2版中的全部可使用角色，混合了真·三国无双系列和战国无双系列的武将，还有原创角色登场，总的无双人物高达79人。还有隐藏的妲己和远吕志BOSS级角色，名副其实的达到了PSP版无双史上之最。

**蜀**

| 武将 | 出现关卡 | 登场条件 |
| --- | --- | --- |
| 赵云 | 蜀传1章 | 自动出现 |
| 关羽 | 蜀传7章 | 过关即可 |
| 张飞 | 蜀传7章 | 过关即可 |
| 诸葛亮 | 蜀传7章 | 过关即可 |
| 刘备 | 蜀传终章 | 过关即可 |
| 马超 | 战国2章外传 | 救出全部民众，并且马超不能败走 |
| 黄忠 | 战国1章 | 过关即可 |
| 姜维 | 蜀传2章外传 | 诱出作战成功，将东西两方的敌将，慢慢的引诱到地图右上广场 |
| 魏延 | 蜀传3章 | 过关即可 |
| 庞统 | 魏传4章 | 过关即可 |
| 月英 | 蜀传2章 | 过关即可 |
| 关平 | 战国1章 | 过关即可 |
| 星彩 | 蜀传1章 | 自动出现 |

**魏**

| 武将 | 出现关卡 | 登场条件 |
| --- | --- | --- |
| 夏侯惇 | 魏传4章 | 过关即可 |
| 典韦 | 魏传7章 | 过关即可 |
| 许褚 | 魏传1章 | 过关即可 |
| 曹操 | 魏传7章 | 过关即可 |
| 夏侯渊 | 魏传4章 | 过关即可 |
| 张辽 | 魏传1章 | 自动出现 |
| 司马懿 | 战国6章外传 | 识破空城计，先击破铁鼠和仙狸，然后再找司马懿 |
| 徐晃 | 魏传1章 | 自动出现 |
| 张郃 | 魏传2章外传 | 使用曹丕，在孟获和祝融到达前，先到达张郃所在地，沿途所有敌将均需亲手击破 |
| 甄姬 | 魏传6章外传 | 击破6个妖术兵长后，伪曹丕出现，将甄姬带到伪曹丕处，甄姬五感麻痹，真曹丕接近甄姬，曹丕激昂，最后击破伪曹丕 |
| 曹仁 | 战国5章外传 | 2分钟内完成两次护卫后曹仁就会主动出击，并将其击破 |
| 曹丕 | 魏传1章 | 自动出现 |
| 庞德 | 蜀传3章外传 | 将北条军全部救出 |

**吴**

| 武将 | 出现关卡 | 登场条件 |
| --- | --- | --- |
| 周瑜 | 吴传1章 | 过关即可 |
| 陆逊 | 战国3章外传 | 救援陆逊，使其撤退到友军本阵 |
| 太史慈 | 吴传2章 | 过关即可 |
| 孙尚香 | 吴传5章 | 过关即可 |
| 孙坚 | 吴传7章 | 过关即可 |
| 孙权 | 吴传7章 | 过关即可 |
| 吕蒙 | 吴传3章 | 过关即可 |
| 甘宁 | 魏传6章 | 过关即可 |
| 黄盖 | 魏传5章 | 过关即可 |
| 孙策 | 吴传1章 | 自动出现 |
| 大乔 | 吴传5章外传 | 清扫门前敌将后，与大乔会合 |
| 小乔 | 战国3章 | 过关即可 |
| 周泰 | 吴传6章 | 过关即可 |
| 凌统 | 战国5章 | 过关即可 |




→收齐人物以后，就可以在事典里查看人物图片。

**他**

| 武将 | 出现关卡 | 登场条件 |
| --- | --- | --- |
| 貂蝉 | 魏传5章外传 | 与貂蝉连合后击破吕布 |
| 吕布 | 蜀、吴、魏、战国终章外传 | 令吕布感服。蜀终章外传：保护中央祭坛，引出伏兵，击破吕布；吴终章外传：火计成功，击破吕布；魏终章外传：援军到达后击破吕布；战国终章外传：等吕布出现后快速击破他 |
| 董卓 | 战国4章外传 | 击破全部输送部队 |
| 袁绍 | 蜀传5章 | 过关即可 |
| 张角 | 战国3章 | 过关即可 |
| 孟获 | 蜀传4章 | 过关即可 |
| 祝融 | 蜀传4章 | 过关即可 |
| 左慈 | — | 全势力clear，故事模式限定 |
| 妲己 | — | 全势力全关卡clear，故事模式限定 |
| 远吕志 | — | 全武将登场 |

**战国1**

| 武将 | 出现关卡 | 登场条件 |
| --- | --- | --- |
| 真田幸村 | 蜀传3章 | 过关即可 |
| 前田庆次 | 吴传6章外传 | 十分钟内，击打太鼓呼出6个援军，将他们引导到前田处，然后击破前田 |
| 织田信长 | 战国1章 | 自动出现 |
| 明智光秀 | 战国1章 | 自动出现 |
| 上杉谦信 | 战国7章 | 过关即可 |
| お市 | 魏传6章 | 过关即可 |
| 阿国 | 战国3章 | 过关即可 |
| 杂贺孙市 | 蜀传2章 | 过关即可 |
| 武田信玄 | 战国7章 | 过关即可 |
| 伊达政宗 | 蜀传5章外传 | 引敌到地图中央处再挟击成功 |
| 浓姬 | 吴传3章外传 | 不让任何传令兵突破 |
| 服部半藏 | 吴传1章 | 自动出现 |
| 森兰丸 | 吴传1章 | 过关即可 |
| くのいち | 吴传4章外传 | 让出现的友军全部逃脱成功 |
| 石川五右卫门 | 蜀传4章外传 | 打开全部10个宝箱后，击破石川 |

**战国2**

| 武将 | 出现关卡 | 登场条件 |
| --- | --- | --- |
| 丰臣秀吉 | 战国1章 | 自动出现 |
| 本多忠胜 | 蜀、吴、魏、战国7章外传 | 令本多忠胜感服。蜀7章外传：成功拯救三位民众；吴7章外传：死守中央祭坛，击破伏兵两次，本多两次，会合令其加入后击破伊达政宗及董卓；魏7章外传：拯救本多军后击破吕布；战国7章外传：让传令兵逃走，击破吕布，增援到达后击破伊达政宗 |
| 稻姬 | 吴传5章 | 过关即可 |
| 德川家康 | 吴传1章 | 自动出现 |
| 石田三成 | 魏传2章 | 过关即可 |
| 浅井长政 | 魏传6章 | 过关即可 |
| 岛左近 | 吴传3章 | 过关即可 |
| 岛津义弘 | 蜀传1章 | 自动出现 |
| 立花訚千代 | 蜀传1章 | 过关即可 |
| 直江兼续 | 战国7章 | 过关即可 |
| ねね | 魏传3章外传 | 与石川一起看破忍法后，于四分钟内将ねね的分身击破 |
| 风魔小太郎 | 吴传2章外传 | 将所有输送部队护送入城，然后击破风魔 |
| 宫本武藏 | 蜀传6章外传 | 与宫本前往冈舟城，引发水门事件，水计成功，宫本无败走，击破吕布 |
| 今川义元 | 魏传4章外传 | 阻止8个工作兵入侵，显示火计防止成功，最后连副将一起击破今川 |

## 系统要素4 全武将专署道具获得方法

**说明：**

1、专用道具的作用是是增加ATTACKER TYPE（即R1攻击）的效果，并会打开宝物库图鉴中的第四张图。

2、要取得该武将的道具须在制定关卡使用该武将出战，并尽量使用该名角色完成各项条件，组队武将不要出手。

3、取得专用道具难易度不限，故事、自由模式均可。




↑武将的专署道具是每人都有一个，可以反复获得，但只显示获得一次。

4、所有条件达成后会出现贵重品箱，贵重品箱出现位置请到情报履历中确认。

## 蜀势力

| 武将 | 道具 | 关卡 | 条件 |
|---|---|---|---|
| 赵云 | 孔明の锦袋 | 蜀传第7章“江户城の战い” | 10分钟内引发天守炎上事件并达成100人斩 |
| 关羽 | 春秋左氏传 | 蜀传第8章外传“三方ヶ原の战い” | 阻止东北方的补给路线一次；达成300人斩；击破除大蛇和董卓外所有敌将，含援军；关羽全军突袭开始 |
| 张飞 | 桃园の酒 | 蜀传第8章外传“三方ヶ原の战い” | 阻止东北方的补给路线一次；达成300人斩；击破除大蛇和董卓外所有敌将，含援军；关羽全军突袭开始 |
| 刘备 | 敬母の草鞋 | 蜀传最终章“古志城の战い” | 10分钟内与大蛇见面并达成100人斩；我方无败走 |
| 诸葛亮 | 出师表 | 蜀传最终章“古志城の战い” | 15分钟内击破前田庆次、吕布、妲己并达成100人斩 |
| 马超 | 西凉锦の手纲 | 战国传第3章外传“下坯の战い” | 击破数300人以上；救出陆逊并使之与我军本阵合流 |
| 黄忠 | 黄忠弓 | 战国传第2章“本能寺の战い” | 本能寺灭火成功后按照周瑜、孙尚香、妲己的顺序击破；300人斩 |
| 姜维 | 兵法二十四篇 | 蜀传第3章外传“贱ヶ岳の战い” | 开始后4分半钟内救出全部北条军武将，获得庞德赞赏；在敌军进军前击破曹仁、黄泉军、飞头蛮；300人斩 |
| 魏延 | 反骨相の面 | 蜀传第四章外传“赤壁逃亡战” | 2分钟内收齐10个宝箱；击破风魔小太郎、宫本武藏；300人斩 |
| 庞统 | 水镜绢布 | 魏传第5章“小田原城の战い” | 4分钟内击破丰臣秀赖、曹操、孙坚的幻影；100人斩 |
| 月英 | 络繰り人形 | 蜀传第3章“成都の战い” | 在不被敌将发现的情况下全歼10个传令兵；魏延军无败走的情况下击破真田幸村；300人斩 |
| 关平 | 云长钵卷 | 战国传第5章外传“长筱の战い” | 12分钟内完成3次骑兵援护任务；击破曹仁；直江骑马队出场后击破周泰；200人斩 |
| 星彩 | 翼德の首饰 | 蜀传第1章“上田城の战い” | 100人斩，5分钟内击破张郃，不能选赵云出战 |

## 魏势力

| 武将 | 道具 | 关卡 | 条件 |
|---|---|---|---|
| 夏侯惇 | 不臣の眼带 | 魏传第6章“陈仓の战い” | 朝仓援军来到前击破阿市；4分钟制压陈仓城壁；200人斩 |
| 典韦 | 牙门の旗 | 魏传最终章外传“合肥新城の战い” | 在吕布突击前击破他；300人斩 |
| 许褚 | 牛尾の首布 | 魏传第4章外传“杂贺の战い” | 武田信玄、上杉谦信、直江兼续出现后4分钟内击破之；今川义元出现前300人斩 |
| 曹操 | 孟德新书 | 魏传最终章“古志城の战い” | 5分钟内击破伊达政宗和前田庆次并且完成200人斩 |
| 夏侯渊 | 夏侯弓 | 魏传第6章“凉州の战い” | 击破敌军全部本阵外武将和妖术师长；伪曹丕出现后击破之 |
| 张辽 | 白马篇 | 魏传第3章外传“冀州讨伐战” | 3分钟内击破风魔小太郎、服部半藏和女忍；300人斩 |
| 司马懿 | 司马法 | 魏传第6章“陈仓の战い” | 6分钟内制压陈仓城据点；朝仓第一路援军出现后击破阿市；200人斩 |
| 徐晃 | 武义白布 | 魏传第1章“杭濑川の战い” | 依次击破许褚、夏侯渊、张角；500人斩 |
| 张郃 | 战美の蔷薇 | 魏传第二章“天水の战い” | 9分钟内成功防卫我军三个据点；300人斩 |
| 甄姬 | 妖姬の古琴 | 魏传第5章“小田原城の战い” | 击破丰臣秀赖，夺取兵粮库；击破孙坚；击破焙烙落守备头；击破曹操后继续击破水鬼、以津真天、猩猩；200人斩；以上步骤10分钟内完成 |
| 曹仁 | 尉缭子 | 战国传第6章外传“小田原城决战” | 击破中央砦伏兵；300人斩 |
| 曹丕 | 典论 | 魏传第2章外传“南中侵攻战” | 5分钟内击破祝融、孟获和真田幸村；400人斩 |
| 庞德 | 决死の棺桶 | 蜀传第1章“上田城の战い” | 赵云体力保持在90%以上；击破张郃；300人斩；不能带赵云出战 |

## 吴势力

| 武将 | 道具 | 关卡 | 条件 |
|---|---|---|---|
| 周瑜 | 天下二分の书 | 吴传第三章“小谷城の战い” | 4分钟内击破岛津军四将；100人斩 |
| 陆逊 | 六韬 | 战国传第7章“五丈原の战い” | 东西两据点守军溃败前击破前天庆次、伊达政宗、岩城友通、中村一荣；300人斩 |
| 太史慈 | 六十日誓书 | 吴传第5章“关ケ原の战い” | 4分钟内压制大炮；亲手击破孙尚香、稻姬、大乔；完成300人斩 |
| 孙尚香 | 玄德腕轮 | 吴传第7章“小牧长久手の战い” | 中央程普等3将溃败前击破张　、司马懿、董卓；300人斩 |
| 孙坚 | 玉玺 | 吴传第8章“古志城の战い” | 孙策、孙权、孙尚香未败走前进入古志城内城；300人斩 |
| 孙权 | 孙氏の兵法 | 吴传第8章“古志城の战い” | 击破全部喷火炮守将；击破单骑突击的吕布；300人斩 |
| 吕蒙 | 战国策 | 吴传第7章外传“冀州の战い” | 5分钟内击破本多忠胜并达成100人斩 |
| 甘宁 | 鹫鸟の羽 | 魏传第7章外传“南中争霸战” | 陈兰、飞头蛮侵反；阿市、本多二将生存；击破吕布；400人斩 |
| 黄盖 | 孙吴の酒 | 魏传第4章“夷陵の战い” | 击破夏侯惇；快速100人斩斩 |
| 孙策 | 孙膑兵法 | 吴传第4章“大坂城の战い” | 由东门救援孙坚后5分钟内击破庞德；500人斩 |
| 大乔 | 月光花の发饰り | 吴传第4章外传“宛城の战い” | 击破庞德时德川家康体力高于50%；300人斩 |
| 小乔 | 阳光花の发饰り | 战国第7章外传“金ケ崎の战い” | 护卫传令兵安全脱离战场；敌援军出现前击破张郃；300人斩 |
| 周泰 | 青伞盖 | 吴传第7章“小牧长久手の战い” | 救出孙坚和孙权；此后7分钟内达成200人斩；进入敌军本阵 |
| 凌统 | 仲谋上衣 | 战国传第6章“樊城の战い” | 5分钟内击破张郃；100人斩 |

## 他势力

| 武将 | 道具 | 关卡 | 条件 |
|---|---|---|---|
| 貂蝉 | 奉先簪 | 魏传第7章“山崎の战い” | 击破敌将徐荣、华雄、胡车儿、以津真天、野槌；100人斩 |
| 吕布 | 飞将铠 | 吴外传终章“赤壁の战い” | 12分钟之内千人斩 |
| 董卓 | 九锡 | 战国传第三章“九州の战い” | 7分钟内依次击破岛左近、小乔、阿国并达成300人斩 |
| 袁绍 | 霸道铠 | 蜀传第7章外传“西凉の战い” | 击破董卓；300人斩 |
| 张角 | 太平要术 | 战国传第5章“官渡の战い” | 7分钟内击破貂蝉、妖术兵长、金鬼并达成300人斩 |
| 孟获 | 南中王の王冠 | 蜀传第6章外传“手取川の战い” | 剑豪众生存；击破张郃、吕布、稻姬；300人斩 |
| 祝融 | 火神の羽 | 蜀传第5章外传“街亭の战い” | 夹击成功前击破孙尚香并达成300人斩 |
| 左慈 | 遁甲天书 | 魏传终章“古志城の战い” | 300人斩后快速击破吕布 |
| 远吕智 | 神变鬼毒酒 | 战国传终章外传“白帝城の战い” | 我方无败走情况下制压白帝城；击破敌军援军；200人斩 |
| 妲己 | 杀生石 | 战国传第2章外传“川中岛の战い” | 击破敌方援军德川家康和董卓；击破司马懿；200人斩 |

## 战国势力1

| 武将 | 道具 | 关卡 | 条件 |
|---|---|---|---|
| 真田幸村 | 六文钱 | 蜀传第7章“江户城の战い” | 8分种内击破关羽、张飞并达成300人斩 |
| 前田庆次 | 庆次道中日记 | 吴传第3章外传“建业城の战い” | 浓姬、吕蒙、太史慈体力50%以上时击破伊达政宗；100人斩 |
| 织田信长 | 敦盛绘卷 | 战国传第1章“荆州の战い” | 曹丕出现前黄忠、关平体力在80%以上并达成500人斩 |
| 明智光秀 | 爱宕百韵 | 战国传第 4 章“潼关の战い” | 岛左近无伤并在10分钟内脱出；300人斩 |
| 上杉谦信 | 马上杯 | 战国传最终章“古志城の战い” | 快速攻陷敌军4个喷火炮砦；500人斩 |
| お市 | 小豆袋 | 魏传第5章外传“五关突破战” | 5分50秒内与貂蝉合流；300人斩 |
| 阿国 | 劝进帐 | 战国传第4章外传“汜水关の战い” | 击破全部敌输送部队；接近吕布一分半钟内击破之；150人斩 |
| 杂贺孙市 | 孙市胴衣 | 蜀传第4章“南中の战い” | 8分钟内救出阿会楠、董荼那、金环三结；300人斩 |
| 武田信玄 | 武田军旗 | 战国传终章“古志城の战い” | 击破吕布后两分钟内击破妲己；500人斩 |
| 伊达政宗 | 独眼龙の烟管 | 蜀传第6章“虎牢关の战い” | 10分钟内击破曹仁、貂蝉、司马昭并达成100人斩 |
| 浓姬 | 道三の小刀 | 吴传第2章外传“常山の战い” | 8分钟内夺回兵粮库后将出现的输送部队全部引入我方本阵并达成150人斩 |
| 服部半藏 | 伊贺流忍术书 | 吴传第6章“合肥の战い” | 达成诱敌任务达成；达成破坏小师桥任务；按先曹仁后周泰的顺序与二人见面并击破之；300人斩 |
| 森兰丸 | 善邻国宝记 | 吴传第二章“长坂の战い” | 7分钟内看破陆逊所有计策、击破陆逊以外全部武将并达成300人斩 |
| くのいち | 黄熟香 | 吴传第5章外传“姊　　川の战い” | 2分钟内击破张郃；大乔亲卫队出现前达成100人斩 |
| 石川五右卫门 | 千鸟香炉 | 蜀传第2章“长谷堂の战い” | 4分钟内救出月英并达成300人斩；击破诸葛亮 |

## 战国势力2

| 武将 | 道具 | 关卡 | 条件 |
|---|---|---|---|
| 丰臣秀吉 | 信长の草履 | 战国传最终章外传“白帝城の战い” | 6分钟内制压白帝城并达成100人斩 |
| 本多忠胜 | 鹿角　立兜 | 战国传第7章“五丈原の战い” | 武田信玄、上杉谦信、直江兼续溃败前300人斩；击破妲己外全部武将 |
| 稻姬 | 白钵卷 | 吴传第6章外传“大阪湾の战い” | 朱治到半藏所有的援军全部招至庆次麾下集结；击破本庄繁长前达成300人斩 |
| 德川家康 | 贞观政要 | 吴传第1章“定军山の战い” | 孙策接触森兰丸；10分钟内200人斩 |
| 石田三成 | 三献茶 | 魏传第3章“夏口の战い” | 孙策向船到着位置移动前击破森兰丸并达成300人斩 |
| 浅井长政 | 小谷の赏牌 | 魏传第7章“山崎の战い” | 击破诸葛亮后1分半钟内击破司马懿或击破司马懿后1分半钟内击破诸葛亮；完成此任务前达成100人斩 |
| 岛左近 | 影目录 | 吴传第8章外传“赤壁の战い” | 南面的敌人击破、毁桥、火计成功、击破伊达政宗；300人斩 |
| 岛津义弘 | 花札猪鹿蝶 | 南中突破战” | “钓り野伏”任务完成后2分钟内击破张郃；300人斩 |
| 立花訚千代 | 道雪具足 | 蜀传第5章“吴郡の战い” | 7分钟内看破三个城池的伏兵；击破董卓；300人斩 |
| 直江兼续 | 直江状 | 战国传第5章“官渡の战い” | 4分钟内击破貂婵、大乔；300人斩 |
| ねね | 太阁记 | 魏传终章外传“合肥新城の战い” | 无我方将领败走；击破前田庆次、吕布；500人斩 |
| 风魔小太郎 | 风魔血判状 | 吴传第 6 章“合肥の战い” | 引诱敌军失败后击破甄姬；击破前田庆次、曹仁；300人斩 |
| 宫本武藏 | 五轮书 | 蜀传第6章“虎牢关の战い” | 千人斩 |
| 今川义元 | 枕草子 | 魏传第4章“夷陵の战い” | 阻止庞统桥架工作；击破逃跑中的庞统；150人斩 |

**破尘而出焕然一新，**
**真正的原味无双降临！**

# 掌中自有天地在 口袋无双竞风流

## ——写在掌机版无双大蛇火热降临之际

自从PSP诞生以来，无双系列就像亲密无间般的战友一样，为其保驾护航，每年都有PSP版的便携型无双作品推出，加上刚刚发售的《无双OROCHI Portable》，至今已有四作推出。当今主流掌机界是PSP和NDS双雄争霸的局面，就目前来看，无双系列在掌机界的重心还是放在PSP上，一则KOEI和SONY一直有着密切的合作关系，二则PSP在机能方面确实比NDS高出不少，更适合无双系列游戏的表现。话虽如此，但平心而论，PSP上至今尚未出现一款完全原创的无双作品，甚至可以说，连一款原汁原味的无双都没有。这四款作品均是PS2主机上热门大作的缩水移植作品，而且偷工减料严重，几乎有点挂羊头卖狗肉的意味。为什么这样说，因为无双系列的卖点在PSP作品中体现的实在少之又少。

总结无双吸引玩家最最主要的两大要素，一是能操作无双武将进行无比爽快的战斗；二是武器、道具、技能、护卫、马匹等诸多收集要素满足玩家的拥有欲望；它们是无双的中心，其它一切要素都围绕着它们来展开。但坦言而谈，在OROCHI之前的PSP版无双作品在战斗节奏上有严重的欠缺，根本无法进行爽快的战斗。PSP版真・三国无双是PSP最早期的先发软件之一，同PS2时代起初一样，SONY在未正式公开PSP之前，就授权其软件制造技术予KOEI，使其在第一时间就能推出自己的王牌软件。当年SONY认为以PSP强大的机能匹配上KOEI的王牌软件，能形成一个双赢的局面。但事与愿违，PSP的机能并没有想象中的那么强大，那时作为无双系列游戏登陆新掌机的先锋作品，KOEI是将完成度和知名度相当高的《真・三国无双3》移植于PSP平台，可谓煞费苦心，不但要保持游戏的高素质，而且还要与PSP自身的硬件机能相结合。由于机能限制，因此与其原作相比，在系统方面做了大量的修改，导致很多核心玩家抱怨此无双非彼无双。最大的变化是在战场区域方面，以前的一个大战场被划分成若干个小区域，玩家控制的武将只能在一个小的区域内战斗，战斗胜利之后才可以进入下一个战场继续战斗，这样的设计大大降低了游戏性和爽快感。而且失去了连贯性的战场就像没有了灵魂，每个场景很小而且本质上没区别，久而久之使得游戏变得异常枯燥，玩家除了不停的砍杀，就再也得不到其他的乐趣。游戏的层次一下跌落成为发泄型的纯快餐作品，这点是游戏致命的缺陷。KOEI还采取玉掩其瑕的宣传方式，声称这样能提高游戏的策略性。然则，玩家们的反馈情况说明了一切问题，每场战斗刚进入激战正酣的时候就结束了，让人意犹未尽，无双的本质和传统丢了，没有真谛的无双，任你包装得如何华丽，也最终不会被认同。这次无双OROCHI便携版的最大改进就是采用了无接缝的完整战场设计，玩家可以连贯的进行游戏直到取得关卡胜利为止。这样一来，在地铁上，在公交上，在办公室里都能随时感受到无双本质的气息。



↑本次的掌机无双才能真正的被称为"无双"，是一次关键性的重生！

PSP上推出的四作无双作品都只能说表现得中规中矩，因为几乎都只是将PS2版的内容移植到了PSP上，新意不够，无双OROCHI便携版几乎是完全移植，这只能说明KOEI的制作态度有问题，纯粹想利用旧资源，整合一下再赚一次钱。整体说来PSP版无双最大特色是副将系统。这个看似有点喧宾夺主的设定却被完善得十分不错。无论是三国还是战国，副将系统都是游戏收集要素的主打环节，数百名副将供玩家选择，部分强力副将需满足特定条件后才能选用。而且不仅限于普通的大众脸武将，还可以将无双武将收服成为自己的副将，并且战国无双武将能在真・三国无双系列中作为副将，在激・战国无双中也能选用三国无双武将作为副将，还将一些水浒传中和历史上的名将也提供作为使用，让史上最具人气的将星齐集一堂，也是一种公德无量的贡献。副将除了作为护卫，能为无双武将附加各种战斗能力以外，还有战场特性、支持效果、战斗技能等强力辅助功能，例如激・战国无双中使用拥有剑圣特性的周泰作为副将，就能在战斗中发动修罗属性。而在真・三国无双 二度进化中，选用某些特定的副将一起出战，就出现附加的连携能力，该技能在出现一次以后就可以在幕舍里查阅。而且这个副将有着极深的奥秘，作为初作便开始设立的系统，在系列的发展中已经羽翼丰满。三国系列中决定副将出战阵容的是武将的统帅值，而副将相对应的是阶级。本系列中，无双武将的能力不能养成，唯一会随着战斗的增加而成长的就是统帅值，随从出战的副将阶级累计不能超过武将的统帅值。阶级高的副将一般能力都比较强，但也不排除低阶级的副将拥有实用性很强的技能，所以全面了解他们的能力相当关键，这样才能人尽其才，合理组合副将出阵。2ND中引入了副将养成系统，随着副将出战的次数增加，副将的能力会上升，武将所得到的加成也就越多，这些能力加成的数值相当可观。而《激・战国无双》中，固定了最多能派出4名副将，其中能带一名无双武将，没有统帅值的设计。副将也没有阶级和成长的设计，部分副将拥有技能，这些技能取代了PS2版中道具的作用，至关重要。每名副将都能给予武将各种不同的能力加成，但所加的数值却由该副将的调子决定，绝好调时能使其发挥出120%的性能，可谓是一个非常有趣的系统。

客观来讲，掌机无双其实是家用机的试验平台，很多有创意的设计都是先在掌机上诞生，发展完善以后，再嫁接到家用机作品上。比如PSP版无双最鸡肋的设定可谓就是军马，不论是三国还是战国，每块战场小到缩地为尺的地步，根本无须军马辅助。但二度进化里还提供了大量军马供收集，设计了天下之名马等各种成长等级，这些设定就被改良后用到了《战国无双2 帝国》里，高达无双里的合体SP攻击也借用了类似副将连携关系的设定。掌机版无双系列受机能限制，虽在完成度无法和家用机版相提并论，但其特有的亮点依然值得肯定，作为茶余饭后的休闲游戏，也是一款不错的可选系列。




周瑜字公谨，庐江舒县人。初与孙策相友善。后策将东渡，瑜率兵迎，遂定江东。赤壁之战周瑜率水军于赤壁大破曹军。刘备占有荆州，瑜以备为枭雄，上疏请徙之于吴。

# 来自异世界的魔王气拔山兮力盖世，

技能在本作中十分重要，在战前菜单中先确认人物所拥有的技能和习得方法，然后在战斗中达成要求中的条件即可学会。

## 技能学习1 体力增加

| 武将 | 条件 |
|---|---|
| 赵云1 | 击破3名武将 |
| 关平1 | 击破3名武将 |
| 周泰1 | 击破3名武将 |
| 吕布1 | 击破3名武将 |
| 张飞1 | 击破3名武将 |
| 董卓1 | 击破3名武将 |
| 典韦1 | 击破3名武将 |
| 孟获2 | 战斗开始后12分以内击破3名武将 |
| 许诸2 | 战斗开始后12分以内击破3名武将 |
| 关羽3 | 击破100人和4名武将 |
| 徐晃3 | 击破100人和4名武将 |
| 太史慈1 | 击破3名武将 |
| 夏侯惇1　1 | 击破3名武将 |
| 森兰丸2 | 战斗开始后12分以内击破3名武将 |
| 夏侯渊3 | 击破100人和4名武将 |
| 本多忠胜2 | 战斗开始后12分以内击破80人 |
| 石田三成3 | 击破100人和4名武将 |
| 武田信玄3 | 击破100人和4名武将 |
| 岛津义弘3 | 击破100人和4名武将 |
| 石川五右卫门1 | 击破60人 |

## 技能学习2 无双增加

| 武将 | 条件 |
|---|---|
| 甄姬1 | 击破60人 |
| 庞统1 | 击破60人 |
| お市1 | 击破60人 |
| 阿国1 | 击破60人 |
| 貂蝉1 | 击破60人 |
| 曹操1 | 击破60人 |
| 徐晃2 | 战斗开始后12分以内击破80人 |
| 周瑜2 | 击破70人和3名武将 |
| 黄忠2 | 击破70人和3名武将 |
| 张辽3 | 击破100人和4名武将 |
| 左慈3 | 体力维持在50%以上击破4名武将 |
| 妲己4 | 战斗开始后6分以内击破180人 |
| 诸葛亮3 | 战斗开始后10分以内击破4名武将 |
| 孙尚香3 | 战斗开始后10分以内击破4名武将 |
| 直江兼续1 | 击破60人 |
| 服部半藏1 | 击破60人 |
| 今川义元1 | 击破3名武将 |
| 织田信长4 | 击破160人和6名武将 |
| 石田三成4 | 战斗开始后6分以内击破180人 |
| 立花闾千代2 | 战斗开始后10分以内击破80人 |

## 技能学习3 攻击强化

| 武将 | 条件 |
|---|---|
| 姜维1 | 击破60人 |
| 黄盖1 | 击破60人 |
| 孙坚1 | 击破60人 |
| 庞德1 | 击破3名武将 |
| 马超1 | 击破3名武将 |
| 关羽1 | 击破3名武将 |
| 祝融1 | 击破3名武将 |
| 吕布2 | 战斗开始后12分以内击破80人 |
| 典韦2 | 战斗开始后12分以内击破80人 |
| 左慈2 | 战斗开始后12分以内击破3名武将 |
| 张飞3 | 体力维持在50%以上击破110人 |
| 关平4 | 战斗开始后6分以内击破180人 |
| 张辽4 | 击破180人和6名武将 |
| 太史慈2 | 战斗开始后12分以内击破80人 |
| 夏侯惇4 | 击破180人和6名武将 |
| 远吕智4 | 击破160人和6名武将 |
| 真田幸村1 | 击破3名武将 |
| 前田庆次1 | 击破60人 |
| 宫本武藏1 | 击破3名武将 |
| 岛津义弘2 | 战斗开始后12分以内击破3名武将 |

## 技能学习4 防御强化

| 武将 | 条件 |
|---|---|
| 妲己1 | 击破3名武将 |
| 曹丕1 | 击破60人 |
| 刘备1 | 击破60人 |
| 曹仁1 | 击破3名武将 |
| 稻姬1 | 击破3名武将 |
| 孙策1 | 击破3名武将 |
| 黄盖2 | 战斗开始后12分以内击破3名武将 |
| 孙权2 | 战斗开始后12分以内击破80人 |
| 袁绍2 | 战斗开始后12分以内击破3名武将 |
| 赵云3 | 战斗开始后10分以内击破110人 |
| 星彩4 | 战斗开始后6分以内击破180人 |
| 岛左近1 | 击破60人 |
| 月英4 | 战斗开始后6分以内击破180人 |
| 武田信玄1 | 击破3名武将 |
| 真田幸村2 | 战斗开始后12分以内击破80人 |
| 织田信长2 | 战斗开始后12分以内击破3名武将 |
| 上杉谦信3 | 战斗开始后10分以内击破110人 |
| 德川家康3 | 战斗开始后10分以内击破4名武将 |
| 明智光秀3 | 击破100人和4名武将 |
| 本多忠胜3 | 体力维持在50%以上击破4名武将 |

## 技能学习5 速度上升

| 武将 | 条件 |
|---|---|
| 大乔1 | 击破60人 |
| 陆逊1 | 击破60人 |
| 凌统1 | 击破60人 |
| 张郃1 | 击破3名武将 |
| ねね1 | 击破3名武将 |
| 马超2 | 战斗开始后12分以内击破80人 |
| 周泰2 | 战斗开始后12分以内击破80人 |
| 浓姬2 | 击破70人和3名武将 |
| 星彩2 | 战斗开始后12分以内击破80人 |
| 魏延2 | 击破70人和3名武将 |
| 甘宁3 | 击破100人和4名武将 |
| くのいち1 | 击破3名武将 |
| 孙尚香1 | 击破60人 |
| 伊达政宗1 | 击破60人 |
| 明智光秀2 | 战斗开始后12分以内击破3名武将 |
| 丰臣秀吉3 | 战斗开始后10分以内击破3名武将 |
| 服部半藏3 | 体力维持在50%以上击破4名武将 |
| 浅井长政3 | 体力维持在50%以上击破4名武将 |
| 风魔小太郎1 | 击破3名武将 |
| 立花闾千代1 | 击破3名武将 |

## 技能学习6 马术强化

| 武将 | 条件 |
|---|---|
| 张辽1 | 击破50人 |
| 关羽2 | 不使用无双消费技且体力维持在30%以上击破70人 |
| 马超3 | 战斗开始后10分以内不使用无双消费技击破100人 |
| 刘备3 | 不使用无双消费技且体力维持在50%以上击破3名武将 |
| 吕布3 | 战斗开始后10分以内不使用无双消费技击破100人 |
| 明智光秀1 | 击破50人 |
| 岛津义弘1 | 击破50人 |
| 德川家康1 | 击破50人 |
| 前田庆次2 | 体力维持在30%以上击破70人 |
| 今川义元2 | 体力维持在30%以上击破70人 |

## 技能学习7 运上升

| 武将 | 条件 |
|---|---|
| 张角1 | 击破60人 |
| 许诸1 | 击破60人 |
| ねね2 | 体力维持在30%以上击破70人 |
| 小乔2 | 体力维持在30%以上击破80人 |
| 阿国3 | 战斗开始后10分以内不使用无双消费技击破3名武将 |
| 孟获3 | 体力维持在50%以上击破4名武将 |
| 凌统4 | 战斗开始后8分以内不使用无双消费技击破5名武将 |
| 袁绍4 | 不使用无双消费技且体力维持在65%以上击破5名武将 |
| 丰臣秀吉1 | 击破60人 |
| 杂贺孙市3 | 战斗开始后10分以内不使用无双消费技击破100人 |

## 技能学习8 力型强化

| 武将 | 条件 |
|---|---|
| 孟获1 | 击破60人 |
| 孙权1 | 击破3名武将 |
| 张飞2 | 击破70人和3名武将 |
| 张辽2 | 战斗开始后12分以内击破3名武将 |
| 关平2 | 击破70人和3名武将 |
| 庞德2 | 击破70人和3名武将 |
| 董卓2 | 击破70人和3名武将 |
| 孙策2 | 战斗开始后12分以内击破80人 |
| 祝融2 | 战斗开始后12分以内击破80人 |
| 黄盖3 | 体力维持在50%以上击破4名武将 |
| 许诸3 | 体力维持在50%以上击破4名武将 |
| 关羽4 | 战斗开始后8分以内不使用无双消费技击破180人 |
| 马超4 | 战斗开始后8分以内不使用无双消费技击破6名武将 |
| 吕布4 | 战斗开始后8分以内不使用无双消费技击破6名武将 |
| 夏侯渊1 | 击破60人 |
| 上杉谦信2 | 击破70人和3名武将 |
| 本多忠胜1 | 击破3名武将 |
| 前田庆次3 | 击破100人和4名武将 |
| 岛津义弘4 | 战斗开始后8分以内不使用无双消费技击破180人 |
| 石川五右卫门2 | 击破70人和3名武将 |

## 技能学习9 速型强化

| 武将 | 条件 |
|---|---|
| 袁绍1 | 击破60人 |
| 貂蝉2 | 击破70人和3名武将 |
| 陆逊2 | 击破70人和3名武将 |
| 刘备2 | 击破70人和3名武将 |
| 大乔2 | 击破70人和3名武将 |
| 阿国2 | 击破70人和3名武将 |
| 周瑜3 | 体力维持在50%以上击破110人 |
| 黄忠3 | 体力维持在50%以上击破110人 |
| 张角3 | 体力维持在50%以上击破110人 |
| 典韦3 | 体力维持在50%以上击破4名武将 |
| お市3 | 战斗开始后10分以内不使用无双消费技击破100人 |
| 赵云4 | 战斗开始后8分以内不使用无双消费技击破180人 |
| 曹丕4 | 战斗开始后8分以内不使用无双消费技击破180人 |
| 徐晃4 | 不使用无双消费技且体力维持在65%以上击破180人 |
| 月英1 | 击破60人 |
| 丰臣秀吉2 | 击破70人和3名武将 |
| 宫本武藏2 | 击破70人和3名武将 |
| 杂贺孙市2 | 击破70人和3名武将 |
| 真田幸村3 | 体力维持在50%以上击破4名武将 |
| 服部半藏4 | 战斗开始后8分以内不使用无双消费技击破180人 |

## 技能学习10 技型强化

| 武将 | 条件 |
|---|---|
| 星彩1 | 击破3名武将 |
| 浓姬1 | 击破60人 |
| 小乔1 | 击破60人 |
| 魏延1 | 击破3名武将 |
| 甄姬2 | 击破70人和3名武将 |
| 庞统2 | 战斗开始后12分以内击破3名武将 |
| 姜维2 | 战斗开始后12分以内击破3名武将 |
| 张郃2 | 击破70人和3名武将 |
| 甘宁2 | 战斗开始后12分以内击破80人 |
| 凌统2 | 击破70人和3名武将 |
| ねね3 | 体力维持在50%以上击破4名武将 |
| 周泰3 | 体力维持在50%以上击破4名武将 |
| 曹操3 | 体力维持在50%以上击破4名武将 |
| 左慈4 | 不使用无双消费技且体力维持在65%以上击破6名武将 |
| 司马懿1 | 击破60人 |
| 夏侯惇3　3 | 体力维持在50%以上击破110人 |
| 孙尚香4 | 战斗开始后8分以内不使用无双消费技击破180人 |
| 石田三成2 | 体力维持在30%以上击破3名武将 |
| 伊达政宗3 | 不使用无双消费技且体力维持在50%以上击破100人 |
| 明智光秀4 | 战斗开始后8分以内不使用无双消费技击破180人 |

# 正接受无双英杰们的挑战

## 技能学习11 特殊强化

| 武将 | 条件 |
| --- | --- |
| 吕蒙1 | 击破3名武将 |
| 稻姬2 | 体力维持在30%以上击破80人 |
| 曹仁2 | 体力维持在30%以上击破80人 |
| 曹丕3 | 体力维持在50%以上击破110人 |
| 妲己3 | 体力维持在50%以上击破110人 |
| 孙坚3 | 体力维持在50%以上击破4名武将 |
| 森兰丸1 | 击破60人 |
| 远吕智1 | 击破60人 |
| 诸葛亮2 | 体力维持在30%以上击破80人 |
| 太史慈3 | 体力维持在50%以上击破110人 |
| 岛左近3 | 体力维持在50%以上击破110人 |
| くのいち2 | 体力维持在30%以上击破80人 |
| 织田信长1 | 击破60人 |
| 德川家康2 | 体力维持在30%以上击破80人 |
| 直江兼续2 | 体力维持在30%以上击破80人 |
| 今川义元3 | 体力维持在50%以上击破4名武将 |
| 浅井长政4 | 战斗开始后8分以内不使用无双消费技击破6名武将 |
| 武田信玄4 | 不使用无双消费技且体力维持在65%以上击破180人 |
| 风魔小太郎2 | 体力维持在30%以上击破80人 |
| 立花訚千代3 | 体力维持在50%以上击破110人 |

## 技能学习12 必杀强化

| 武将 | 条件 |
| --- | --- |
| 甘宁1 | 击破3名武将 |
| 吕蒙2 | 体力维持在30%以上击破3名武将 |
| 姜维3 | 体力维持在50%以上击破110人 |
| 祝融3 | 体力维持在50%以上击破110人 |
| 庞统3 | 体力维持在50%以上击破110人 |
| 孙策3 | 体力维持在50%以上击破110人 |
| 陆逊3 | 体力维持在50%以上击破110人 |
| 孙权4 | 战斗开始后8分以内不使用无双消费技击破5名武将 |
| 张角4 | 战斗开始后8分以内不使用无双消费技击破5名武将 |
| 周瑜4 | 战斗开始后8分以内不使用无双消费技击破5名武将 |
| 庞德4 | 战斗开始后8分以内不使用无双消费技击破5名武将 |
| 诸葛亮1 | 击破60人 |
| 月英2 | 战斗开始后12分以内击破3名武将 |
| 夏侯渊2 | 战斗开始后12分以内击破3名武将 |
| 司马懿2 | 体力维持在30%以上击破80人 |
| 森兰丸4 | 战斗开始后8分以内不使用无双消费技击破5名武将 |
| 浅井长政1 | 击破3名武将 |
| 上杉谦信1 | 击破3名武将 |
| 德川家康4 | 战斗开始后8分以内不使用无双消费技击破5名武将 |
| 石川五右卫门3 | 体力维持在50%以上击破110人 |

## 技能学习13 经验值增

| 武将 | 条件 |
| --- | --- |
| 左慈1 | 击破60人 |
| 曹操2 | 体力维持在30%以上击破3名武将 |
| 曹丕2 | 体力维持在30%以上击破3名武将 |
| 孙坚2 | 击破70人和3名武将 |
| 吕蒙3 | 不使用无双消费技且体力维持在50%以上击破3名武将 |
| 关平3 | 不使用无双消费技且体力维持在50%以上击破3名武将 |
| 孙权3 | 不使用无双消费技且体力维持在50%以上击破100人 |
| 庞德3 | 体力维持在50%以上击破110人 |
| 袁绍3 | 战斗开始后10分以内不使用无双消费技击破3名武将 |
| 孟获4 | 不使用无双消费技且体力维持在65%以上击破6名武将 |
| 黄盖4 | 不使用无双消费技且体力维持在65%以上击破6名武将 |
| 典韦4 | 不使用无双消费技且体力维持在65%以上击破6名武将 |
| 孙策4 | 不使用无双消费技且体力维持在65%以上击破6名武将 |
| 远吕智2 | 体力维持在30%以上击破3名武将 |
| 太史慈4 | 不使用无双消费技且体力维持在65%以上击破6名武将 |
| 武田信玄2 | 体力维持在30%以上击破3名武将 |
| 织田信长3 | 不使用无双消费技且体力维持在50%以上击破3名武将 |
| 丰臣秀吉4 | 不使用无双消费技且体力维持在65%以上击破6名武将 |
| 本多忠胜4 | 不使用无双消费技且体力维持在65%以上击破6名武将 |
| 上杉谦信4 | 不使用无双消费技且体力维持在65%以上击破6名武将 |

## 技能学习14 待机回复

| 武将 | 条件 |
| --- | --- |
| お市2 | 击破70人和3名武将 |
| 稻姬3 | 战斗开始后10分以内不使用无双消费技击破100人 |
| 大乔3 | 战斗开始后10分以内不使用无双消费技击破100人 |
| 曹仁3 | 战斗开始后10分以内不使用无双消费技击破100人 |
| 董卓3 | 战斗开始后10分以内不使用无双消费技击破100人 |
| ねね4 | 战斗开始后8分以内不使用无双消费技击破180人 |
| 周泰4 | 战斗开始后8分以内不使用无双消费技击破180人 |
| 姜维4 | 战斗开始后8分以内不使用无双消费技击破180人 |
| 杂贺孙市1 | 击破60人 |
| 服部半藏2 | 战斗开始后12分以内击破3名武将 |

## 技能学习15 消费轻减

| 武将 | 条件 |
| --- | --- |
| 祝融4 | 战斗开始后8分以内不使用无双消费技击破6名武将 |
| 陆逊4 | 战斗开始后8分以内不使用无双消费技击破6名武将 |
| 庞统4 | 战斗开始后8分以内不使用无双消费技击破6名武将 |
| 岛左近2 | 体力维持在30%以上击破3名武将 |
| 司马懿3 | 不使用无双消费技且体力维持在50%以上击破3名武将 |
| 月英3 | 不使用无双消费技且体力维持在50%以上击破3名武将 |
| 诸葛亮4 | 战斗开始后8分以内不使用无双消费技击破6名武将 |
| 石田三成1 | 击破60人 |
| 浅井长政2 | 体力维持在30%以上击破80人 |
| 直江兼续3 | 不使用无双消费技且体力维持在50%以上击破3名武将 |

## 技能学习16 连击回复

| 武将 | 条件 |
| --- | --- |
| 周瑜1 | 击破60人 |
| 妲己2 | 体力维持在30%以上击破3名武将 |
| 张郃3 | 战斗开始后10分以内不使用无双消费技击破3名武将 |
| 凌统3 | 战斗开始后10分以内不使用无双消费技击破100人 |
| 甘宁4 | 战斗开始后8分以内不使用无双消费技击破6名武将 |
| 夏侯惇2　2 | 体力维持在30%以上击破3名武将 |
| 孙尚香2 | 体力维持在60%以上击破3名武将 |
| 宫本武藏3 | 战斗开始后10分以内不使用无双消费技击破3名武将 |
| 真田幸村4 | 战斗开始后8分以内不使用无双消费技击破6名武将 |
| 风魔小太郎3 | 战斗开始后10分以内不使用无双消费技击破3名武将 |

## 技能学习17 回复体力

| 武将 | 条件 |
| --- | --- |
| 黄忠1 | 击破3名武将 |
| 张角2 | 体力维持在30%以上击破3名武将 |
| 浓姬3 | 不使用无双消费技且体力维持在50%以上击破100人 |
| 貂蝉3 | 不使用无双消费技且体力维持在50%以上击破100人 |
| 甄姬3 | 不使用无双消费技且体力维持在50%以上击破100人 |
| 阿国4 | 不使用无双消费技且体力维持在65%以上击破180人 |
| くのいち3 | 不使用无双消费技且体力维持在50%以上击破100人 |
| 夏侯渊4 | 不使用无双消费技且体力维持在65%以上击破180人 |
| 伊达政宗2 | 击破70人和3名武将 |
| 石川五右卫门4 | 不使用无双消费技且体力维持在65%以上击破180人 |

## 技能学习18 回复无双

| 武将 | 条件 |
| --- | --- |
| 徐晃1 | 击破3名武将 |
| 赵云2 | 体力维持在30%以上击破3名武将 |
| 小乔3 | 不使用无双消费技且体力维持在50%以上击破100人 |
| 星彩3 | 不使用无双消费技且体力维持在50%以上击破100人 |
| 魏延3 | 不使用无双消费技且体力维持在50%以上击破100人 |
| 张飞4 | 不使用无双消费技且体力维持在65%以上击破180人 |
| 许诸4 | 不使用无双消费技且体力维持在65%以上击破180人 |
| 森兰丸3 | 不使用无双消费技且体力维持在50%以上击破100人 |
| 远吕智3 | 战斗开始后10分以内不使用无双消费技击破3名武将 |
| 立花訚千代4 | 不使用无双消费技且体力维持在65%以上击破180人 |



## 姜维

姜维字伯约，天水冀县人。少孤，好郑氏学，才兼于人。曾为魏天水郡中郎将，后降蜀官至大将军。维忠勤时事、思虑精密、敏于军事、即有胆义，又兼心存汉室深得诸葛器重。

战国撰板

# 战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文／雪飞

## 智勇兼备的蒲生之虎



蒲生氏乡（がもううじさと）1556年—1595年。伊势松阪城主。会津领主。幼名鹤千代。战国时期智勇兼备的名将之一。侍奉织田信长、丰臣秀吉两代立下无数战功。信长曾经评价他眼神犀利绝非寻常之辈，秀吉则说他是一个可怕的男人。本能寺之变后将信长的亲属接到日野中野城，拒绝了明智光秀的劝降。精通茶道，是利休七哲之首。四十岁便英年早逝，因此有“秀吉毒杀说”流传至今。

## 少年时代才华横溢 前辈名将青睐有加

1556年，蒲生氏乡出生于近江日野的中野城，父亲蒲生贤秀当时二十三岁，蒲生家的家督是蒲生贤秀的父亲蒲生定秀。蒲生氏乡的母亲是近江国南半守护六角义贤重臣后藤播磨守的女儿。氏乡幼名鹤千代，是贤秀夫妻第一个孩子。氏乡十三岁时，父亲贤秀臣服信长，氏乡成为蒲生家的人质被送到岐阜城。信长见到氏乡大喜，称赞他双目有神绝非常人，并且将自己最小的女儿冬姬许配给氏乡。此后氏乡一直在信长身边侍奉，虽然年仅十三岁，但信长一谈到战争方面的话题，氏乡都会专心聆听，甚至有时到了深夜还不断向前辈们讨教。看到氏乡的样子，稻叶一铁曾低声感慨道：“蒲生家没人比他更优秀，如果将来他不是优秀的武士，那其他人更不可能是。”

与稻叶一铁判断的一样，氏乡在十四岁初阵时，便亲手砍下了敌将首级，此后更是转战四方威名远播。本能寺之变后，留守在安土城的蒲生氏乡将信长的亲属接到日野中野城坚守，拒绝了明智光秀的劝降。信长死后秀吉对氏乡也有很高的评价，千利休也曾评价氏乡是日本武将中罕见的文武全才。在学习能力最强的年少时期便陪伴在信长身边，受到伟人影响并且学到了不少政治和合战配置等知识，也许这也是乡秀日后能成为名将的原因之一。

在战场上蒲生氏乡有如出山猛虎作战勇猛，勇名响遍天下，但其实他还非常精通和歌和宗教，是安土山桃山文化的代表人物，在茶道方面也名列“利休七哲”之首。另外蒲生氏乡还精通西洋的宗教与文化，曾接受基督教洗礼，洗礼名为莱昂。

氏乡除了文武双全外，还重信重义一诺千金，也许这是受到父亲贤秀的影响。细川忠兴看中了蒲生家世代相传的佐佐木宝铠，氏乡爽快地一口答应。家臣绵利八右卫门提出意见，希望能用其他适合的铠甲代替这一家传的重宝。但氏乡却说“如果失去信义何以为人，用其他的铠甲代替蒙混过关，该如何面对自己的良心？再珍贵的传家宝，答应了别人就一定要送出！”随后氏乡按照约定把佐佐木宝铠送给了细川忠兴，不过细川忠兴却觉得自己要别人家的传家宝很不合适，于是多次提出返还的请求，但氏乡却坚辞不受。直到氏乡去世后，秀行时代，细川家才把佐佐木宝铠还到蒲生家。

## 征战南北战国称雄 壮志未稠英年早逝

侍奉秀吉后，蒲生氏乡征战四方，1585年因战功受封伊势松岛12万石领地，成为伊势松坂城城主，此时大量的日野区商人因为仰慕蒲生氏乡的人德，不惜背井离乡与氏乡一起迁居松坂城。1590年，小田原之战从军，战后三十五岁的氏乡移封会津黑川，同年讨伐奥州葛西、大崎氏之乱。第二年南部氏一族九户政实谋反，蒲生氏乡平叛有功，得到会津92万石领地。



虽然蒲生氏乡战功卓著，是世人仰慕的名将，却也野心勃勃。因此秀吉在发挥氏乡实力的同时，片刻都不会对氏乡掉以轻心。小田原之战后，为了加强对东北地区的控制，抑制仙台的伊达政宗和山形的最上义光，秀吉将会津92万石领地赐给蒲生氏乡。传说氏乡当时便半倚着大堂中的柱子泪如雨下，周围的人都以为他这是感动的表现，但氏乡却随后说道：“虽然身份低微，但靠近京城，还有号令天下的希望。无论是多有身份地位，身在千山万水的远方，则彻底失去了号令天下的希望。看来我已经是没希望的人了，因此不由自主地流下了眼泪。”虽然氏乡野心勃勃，但他却拥有配得上他野心的能力。而氏乡坐镇会津时不但大力发展内政，还出色地完成了自己的监视任务，同样野心勃勃的伊达政宗几乎不能行动，甚至有传说伊达政宗为了使自己得到解放，特意派出了刺客暗杀氏乡。

传说氏乡上洛时，他的侍从询问关白秀次是否能在太阁秀吉百年之后继承天下，氏乡说：“谁会去侍奉那个蠢材！”侍从继续询问下一任天下之主是谁，氏乡回答是加贺大纳言又左卫门前田利家。侍从继续询问利家之后是谁统治天下，氏乡的回答竟然是自己。当问到家康为何不能统治天下时，氏乡答道：“家康不是统治天下的人，因为他没有给予部下足够赏赐的器量，而利家则会给予部下过多的封赏，自己却一无所有。统治天下的人必须像利家这样才行！”可惜氏乡英年早逝，否则日后的历史也许会真的改写。

“身为主将，出战时必须身在最前线，光在后方发号施令绝对不行！”“与部下交往应该晓之以情动之以利！”氏乡留下了很多类似的名言，这些名言不但是战国生存的真谛，在现代社会中也一样通用。然而正值壮年的名将蒲生氏乡却于1595年2月7日突然病逝，现代病因推断为肠癌或直肠癌。不过当时的名医曲山濑三诊断氏乡死因为中毒，也因此产生了秀吉畏惧氏乡而下毒谋杀的传说。

氏乡死后，十三岁的秀行继承家督之位，1598年因幼弱无力统治蒲生家的理由，减封下野国宇都宫18万石。传说是因为氏乡的妻子冬姬不肯依从秀吉，蒲生家才会遭到这样的惩罚……

## 发展城市沁浸全力 惊人功绩泽披后世

织田信长建设安土城、开设乐座乐市、整顿城市，造就了自由富裕的桃山时代，他的女婿蒲生氏乡也像他一样，在会津留下了脚印。进入会津后，氏乡开始着手整顿鹤城，从自己的故乡近江国召集来大量技术者，在荒野地上建起七层的天守阁。在芦名时代，会津外城狭窄拥挤，蒲生时代则焕然一新。神社、寺院将天守阁与家臣住所连接，内城外利用河水建成壕沟，外城居住普通百姓。现在的会津若松市依然保持着在要地配置神社和寺院的古建设风貌。

为了鼓励工商发展，氏乡进行一系列改革。为了方便交易，氏乡按日规定各地市场，马场市为1号和8号，本乡市为2号和7号，三日市为3号，柱林寺市为4号和9号，大市为5号和10号，六日市为6号。氏乡还从近江国招募了大量的手工艺师傅，奠定了至今仍为会津支柱产业漆器产业的基础。另外还招募了大量造酒和冶炼工人移居会津，在会津发起了被后世传颂的产业振兴。

蒲生氏乡的功绩到现在还影响着会津人民的生活，“十日市”是会津正月里招牌庆典。氏乡从近江引进的漆器和造酒则是历史与自然的恩赐，现在仍然是会津代表的两大产业。现在的会津若松市民依然称颂蒲生氏乡为当地的恩人，并且经常举办纪念氏乡的活动。

### 蒲生氏乡大事记

| 年代 | 大事 |
|---|---|
| 1556年 | 出生于近江国蒲生郡日野，幼名鹤千代。 |
| 1568年 | 成为人质，进入岐阜城。 |
| 1569年 | 伊势大河内城初阵。 |
| 1570年 | 元服，改名忠三郎赋秀，迎娶信长之女冬姬。 |
| 1582年 | 本能寺之变，保护信长亲属。 |
| 1585年 | 移封伊势松岛，改名氏乡。 |
| 1588年 | 建成伊势松坂城，日野商人移居松坂城。 |
| 1590年 | 小田原出阵，受封会津黑川42万石，之后黑川改名若松。改封会津92万石。 |
| 1592年 | 准备文禄之役奔赴九州。 |
| 1595年 | 京都病逝，安葬于大德寺。 |



# BLADESTORM The Hundred Years' War

百年战争和无双系列同为KOEI力作，两者间从操作到系统都有着非常多的相同之处。KOEI想借助无双的号召力和名气来推广百年战争，所以将游戏中的很大一部分最强武器全部挪用的无双系列中的名兵，例如赵云的龙胆。 □文/七曜

| PS3 | 本刊译名：百年战争 | | | CERO B |
|---|---|---|---|---|
| | KOEI | 7200日元 | 2007年8月30日 | |
| 动作战略 | 蓝光 | 日版 | 1人 | 1435K |

### 飞燕

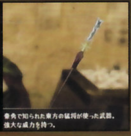

真・三国无双系列武将陆逊的武器，采用的是四代的造型，在无双中是一对剑，在百年战争中作为双剑使用，是最强的双剑。

### 倚天の剑


真・三国无双系列武将曹操的武器，采用的是四代的造型，在无双中是一柄将剑，在百年战争中作为长剑使用，是最强的长剑之一。

### 业火


真・三国无双系列姬将祝融的武器，但百年战争中则采用了完全不同于无双系列中的造型和设计，完全成了一支喷火枪。

### 蛇矛


真・三国无双系列武将张飞的武器，采用的是四代的造型，在无双中是一柄长矛，在百年战争中作为枪使用，是最强的枪之一。

### 清晖


如图，相信广大无双饭一眼就能看出图中所示之盾便是真・三国无双4姬将星彩手中的盾。此盾在星彩手中与"光晕"搭配，是第三级武器，在官方人设图上也是采用的此武器，此盾镜面流光异彩，造型精致幽雅。在百年战争中被KOEI拆开来，单独作为盾系的防具，并被单独命名为"清晖"。

### 光晕


真・三国无双4姬将星彩的武器，采用的是四代的造型，在无双中是一矛一盾，而在百年战争中被拆为了两把兵器，光晕作为枪使用。

### 龙胆


真・三国无双系列武将赵云的武器，采用的是四代的造型，在无双中是一柄长枪，在百年战争中作为枪使用，是最强的枪之一。

### 古锭刀


真・三国无双系列武将周瑜的武器，采用的是四代的造型，在无双中是一把别具一格的长刀，在百年战争中是最强的曲刀。

### 青龙偃月刀


真・三国无双系列武将关羽的武器，采用的是四代的造型，在无双中是一柄大刀，在百年战争中作为戟使用，是最强的戟之一。

### 天之麻迦古弓


神话中天照大御神派遣天若日子下凡时赐于的神弓。天照所率领的大和神系向大国主神所率领出云神系展开平定征伐，派天若日子作为先锋收伏出云国众神，结果却迷上了大国主的女儿，并娶其为妻。天照又命女去打探情报，结果被天若日子用天照大御神御赐的天之麻迦古弓和天之迦久矢射杀。

### 方天画戟

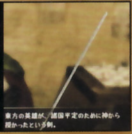

真・三国无双系列武将吕布的武器，采用的是四代的造型，在无双中就是一柄长戟，在百年战争中是最强的戟。

### 蛇之麁正


战国无双系列武将织田信长的武器，采用的是二代的造型，是一柄魔剑，在百年战争中作为长剑使用，是最强的长剑之一。

### 天丛云


战国无双系列武将上杉谦信的武器，采用的是二代的造型，一柄七支灵剑，在百年战争中作为长剑使用，也是最强的长剑之一。

### 布都御魂


在无双中是战国无双系列武将明智光秀的武器，在百年战争中采用了全新的造型，设计成为一柄超长的两手刀，也是最强的两手刀。

### 炎枪素戋鸣


战国无双系列武将真田幸村的武器，采用的是二代的造型，一杆变形的十文字枪。在百年战争中作为枪使用，也是最强的枪之一。

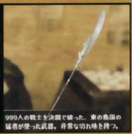
### 斗尖荒覇吐


战国无双系列武将本多忠胜的武器，采用的是二代的造型，在无双系列是一杆超大的荒神魔枪，也是百年战争中的第一枪。

不管是三国神兵还是战国秘武，都是无双系列中的镇宅之宝。在百年战争中以古朴的风格登场的确有韵味。其中有些武器的造型沿用了无双系列中的，也有部分武器都改头换面，变成了另一种造型。

### 倭王八千戟


战国无双系列武将浅井长政的武器，采用的是二代的造型，在无双中就是一杆骑士枪，在百年战争中也是最强的骑士枪。

### 岩融


战国无双系列自创武将・剃刀的第四级武器，在百年战争中重新设计了造型，比无双中的更加威武，分类是戟。

### 大锤伊武岐


战国无双系列武将岛津义弘的大锤，是其在无双系列中的秘藏武器，在百年战争中是最强的大锤，也是整个游戏中最好用的武器之一。

### 狱焔火具土


战国无双系列武将杂贺孙市的火绳铳，是其在无双系列中的最具代表性的武器，在百年战争中是最强的火绳铳。

### 村正


战国无双系列织田信长的武器，百年战争中采用的传统造型，即日本刀。是游戏中最强的长剑之一，也是最为繁琐才能获得的武器。

# 《百年战争 长剑风暴》中的无双武器大赏!!

# 新作游戏发售表

进入3月，春季档期的游戏陆续问世。PS系列主机迎来数款大作，包括PSP上的《战神·奥林匹斯之链》以及PS3上的《龙如·见参》，PS2上也有一款移植版的《寂静岭·起源》问世，拥有这些主机的玩家值得留意。此外，一些预计于今年中期推出的游戏近日公布了最新情报，玩家们不妨多关注一下后续的发售信息。 □责编/菁子

## PS2

| | | | |
|---|---|---|---|
| **3月3日** | | | |
| 美国职棒大联盟2K8 | Major League Baseball 2K8 | SPG | 2K Games |
| 美国职棒大联盟08 | MLB '08：The Show | SPG | SCE |
| **3月4日** | | | |
| ★寂静岭 起源 | Silent Hill Origins | AVG | KONAMI |
| **3月6日** | | | |
| 信长的野望·革新with加强版 | 信长的野望·革新with パワーアップキット | SLG | KOEI |
| 奈落之城 一柳和 第二次受难 | 奈落の城 一柳和 2度目の受难 | AVG | 日本一 |
| **3月11日** | | | |
| 罗伯·简 成年记 | Buzz! Junior：Robo Jam | ACT | SCE |
| 布兹 好莱坞谜题 | Buzz!：The Hollywood Quiz | ETC | SCE |
| 里维拉大冒险 | El Tigre | ACT | THQ |
| 森林泰山 | George of the Jungle | ACT | Crave |
| 职业进化足球2008 | Pro Evolution Soccer 2008 | SPG | KONAMI |
| 拉切特与克拉克5尺寸事件 | Ratchet & Clank：Size Matters | ACT | SCE |
| 疾速赛车2艾尔多拉的对决 | Sprint Cars 2：Showdown at Eldora | RAC | THQ |
| **3月13日** | | | |
| 12RIVEN 完全心灵犯罪 | 12RIVEN the Ψcliminal of integral | AVG | KID |
| 大都技研公式弹子模拟 新·吉宗 | 大都技研公式パチスロシミュレーター 新·吉宗 | TAB | Paon |
| **3月14日** | | | |
| 与海兽同行 史前探险 | Sea Monsters：A Prehistoric Adventure | AVG | DSI |
| **3月18日** | | | |
| 混沌战争 | Chaos Wars | RPG | O-3 |
| 世嘉全明星网球 | SEGA Superstars Tennis | SPG | SEGA |
| 歌星90年代 | SingStar '90s | RAG | SCE |
| **3月25日** | | | |
| 暗夜杀机 结果 | Obscure：The Aftermath | AVG | Playlogic |
| **3月26日** | | | |
| 信长的野望Online争霸之章 | 信长的野望Online争霸之章 | SLG | KOEI |
| **3月27日** | | | |
| 罪恶工具XX Accent Core Plus | ギルティギアイグゼクスアクセントコアプラス | FTG | Arc System |
| 新·恋之天使 全语音版 | ネオアンジェリーク フルボイス | AVG | KOEI |
| Elminage 暗之巫女与诸神的指轮 | エルミナージュ 暗の巫女と神々の指轮 | RPG | Starfish |
| Code Geass反逆的鲁路修LOST COLORS | コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLORS | AVG | NBGI |
| 君为主我为仆 侍奉日记 | 君が主で执事が俺で お仕え日记 | AVG | Minato Station |
| **3月31日** | | | |
| 快刀赛车 | RC Mini Chopper | RAC | Valcon Games |
| 行星竞速 | Riding Star | RAC | Valcon Games |
| **4月1日** | | | |
| 职业棒球SPIRITS 5 | プロ野球スピリッツ5 | SPG | KONAMI |
| **4月3日** | | | |
| ★大蛇无双 魔王再临 | 无双OROCHI 魔王再临 | ACT | KOEI |
| **4月10日** | | | |
| 大奥记 | 大奥记 | AVG | Global A |
| BATTLE OF SUNRISE | バトルオブサンライズ | SLG | SUNRISE |
| 七色天使 苏醒 | プリズム·アークAWAKE | RPG | 5gk |
| 神曲奏界Polyphonica 0-4话完全版 | 神曲奏界ポリフォニカ 0-4话フルパック | AVG | Prototype |
| **4月17日** | | | |
| 想要恩普萨 | ほしがりエンプーサ | SLG | TAKUYO |
| **4月22日** | | | |
| 火爆机车 | Nitrobike | RAC | Ubisoft |
| **4月24日** | | | |
| 火绒花 | エーデルブルーメ | AVG | IDEA FACTORY |
| H2O PLUS | H2Oプラス | AVG | 角川书店 |
| 公主梦魔 | プリンセスナイトメア | AVG | Karin |
| 碧城 | アオイシロ | AVG | SUCCESS |
| **4月29日** | | | |
| 福特赛车 | Ford Racing Off Road | RAC | Empire |
| **5月2日** | | | |
| 铁人 | Iron Man | AVG | SEGA |
| **5月6日** | | | |
| 纳尼亚传奇2凯斯宾王子 | The Chronicles of Narnia：Prince Caspian | AVG | Disney |
| 犬之岛 | The Dog Island | AVG | Ubisoft |
| **5月14日** | | | |
| 怪物实验室 | Monster Lab | SLG | Eidos |
| **5月19日** | | | |
| 2008欧洲足球锦标赛 | UEFA Euro 2008 | SPG | EA |
| **5月27日** | | | |
| 后院棒球2009 | Backyard Baseball 2009 | SPG | Atari |
| 功夫熊猫 | Kung Fu Panda | ACT | Activision |
| **5月29日** | | | |
| D.C.II Plus Situation | D.C.ダ·カーポII プラスシチュエーション | AVG | 角川书店 |
| 咎狗之血 True Blood | 咎狗の血 True Blood | AVG | 角川书店 |
| Mana-Khemia2坠落学园与炼金术士们 | マナケミア2 おちた学园と炼金术士たち | RPG | GUST |
| **5月发售预定** | | | |
| 不思议游戏 朱雀异闻 | ふしぎ游戏 朱雀异闻 | AVG | IDEA FACTORY |
| **6月24日** | | | |
| WALL-E | WALL-E | ACT | THQ |
| **6月26日** | | | |
| 银之月食 | 银のエクリプス | AVG | Nine's fox |

## Wii

| | | | |
|---|---|---|---|
| **3月3日** | | | |
| 恶霸鲁尼 奖学金版 | Bully：Scholarship Edition | ACT | Rockstar |
| 美国职棒大联盟2K8 | Major League Baseball 2K8 | SPG | 2K Games |
| **3月4日** | | | |
| 忍者反应 | Ninja Reflex | ETC | EA |
| **3月6日** | | | |
| 游乐场 在公园游玩吧 | プレイグラウンド 公园であそぼう! | ETC | EA |
| 信长的野望·革新with加强版 | 信长的野望·革新with パワーアップキット | SLG | KOEI |
| 大众常识力 电视版 | みんなの常识力テレビ | ETC | 任天堂 |
| 家庭赛马 | ファミリージョッキー | ETC | NBGI |
| **3月10日** | | | |
| 室内运动 | Indoor Sports | SPG | KONAMI |
| **3月11日** | | | |
| 森林泰山 | George of the Jungle | ACT | Crave |
| 死亡之屋2&3回归 | House of the Dead 2&3 Return | STG | SEGA |
| **3月13日** | | | |
| 巴洛克for Wii | バロックfor Wii | RPG | STING |
| **3月17日** | | | |
| 百战天虫 太空星尘 | Worms：A Space Oddity | SLG | THQ |
| **3月18日** | | | |
| 职业进化足球2008 | Pro Evolution Soccer 2008 | SPG | KONAMI |
| 世嘉全明星网球 | SEGA Superstars Tennis | SPG | SEGA |
| 目标 反恐 | Target：Terror | STG | KONAMI |
| 二战王牌 | WWII Aces | SLG | Destineer |
| **3月19日** | | | |
| Deca Sporta Wii十项运动 | デカスポルタ Wiiでスポーツ10种目! | SPG | HUDSON |
| **3月25日** | | | |
| 暗夜杀机 结果 | Obscure：The Aftermath | AVG | Playlogic |
| **3月27日** | | | |
| 职业棒球 家庭竞技场 | プロ野球 ファミリースタジアム | SPG | NBGI |
| 射击里程碑合集 鸦Wii | マイルストーンシューティングコレクション カラスWii | STG | Milestone |
| 夏季运动会 天堂岛 | Summer Sports：Paradise Island | SPG | Destineer |
| **3月31日** | | | |
| 梦幻弹珠3D | Dream Pinball 3D | TAB | South Peak |
| **4月1日** | | | |
| 加菲猫 现实世界历险记 | Garfield Gets Real | ACT | DSI |
| 逃亡2海龟之梦 | Runaway：The Dream of the Turtle | AVG | South Peak |
| **4月10日** | | | |
| 马里奥赛车Wii | マリオカートWii | RAC | 任天堂 |
| **4月21日** | | | |
| 乐队之战 | Battle of the Bands | RAG | THQ |
| **4月22日** | | | |
| 野生大地 非洲之旅 | Wild Earth：African Safari | AVG | Majesco |
| **4月24日** | | | |
| 扫除战队 清洁守护者 | お扫除战队くりーんきーぱー | AVG | IDEA FACTORY |
| **5月2日** | | | |
| 唐金出品 荣誉拳击手 | Don King Presents：Prizefighter | SPG | Take-Two |
| 铁人 | Iron Man | AVG | SEGA |
| **5月6日** | | | |
| 后院棒球2009 | Backyard Baseball 2009 | SPG | Atari |
| 爆炸作业 建造、融化和摧毁 | Blast Works：Build, Fuse & Destroy | ACT | Majesco |
| 轰隆魔块 | Boom Blox | PUZ | EA |
| 纳尼亚传奇2凯斯宾王子 | The Chronicles of Narnia：Prince Caspian | AVG | Disney |
| 犬之岛 | The Dog Island | AVG | Ubisoft |
| 急速赛车 | Speed Racer | RAC | Warner |
| **2008年发售预定** | | | |
| ★零 月蚀的假面 | 零 月蚀の假面 | AVG | 任天堂 |

## PS3

| 中文名 | 原名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| **3月3日** | | | |
| 美国职棒大联盟2K8 | Major League Baseball 2K8 | SPG | 2K Games |
| 美国职棒大联盟08 | MLB '08：The Show | SPG | SCE |
| **3月4日** | | | |
| 战地双雄 | Army of Two | ACT | EA |
| **3月6日** | | | |
| 龙如 见参 | 龙如 见参 | ACT | SEGA |
| **3月11日** | | | |
| 死刑犯2充血 | Condemned 2：Bloodshot | ACT | SEGA |
| **3月18日** | | | |
| 职业进化足球2008 | Pro Evolution Soccer 2008 | SPG | KONAMI |
| 世嘉全明星网球 | SEGA Superstars Tennis | SPG | SEGA |
| 彩虹六号 拉斯维加斯2 | Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 | STG | Ubisoft |
| **3月19日** | | | |
| 装甲核心 答案 | アーマード・コア フォーアンサー | ACT | From Software |
| **3月25日** | | | |
| 暗黑地带 | Dark Sector | FPS | D3 Publisher |
| 卡拉OK总动员 美国偶像返场 | Karaoke Revolution Presents American Idol Encore | RAG | KONAMI |
| 维京人 神域之战 | Viking：Battle for Asgard | ACT | SEGA |
| **4月1日** | | | |
| 职业棒球SPIRITS 5 | プロ野球スピリッツ5 | SPG | KONAMI |
| **4月21日** | | | |
| 街球手 被选中的人 | NBA Ballers：Chosen One | SPG | Midway Games |
| **4月24日** | | | |
| 战场的女神 | 战场のヴァルキュリア | SLG | SEGA |
| **4月28日** | | | |
| 横行霸道4 | Grand Theft Auto IV | RAC | Rockstar |
| **5月2日** | | | |
| 铁人 | Iron Man | ACT | SEGA |
| **5月6日** | | | |
| 纳尼亚传奇2凯斯宾王子 | The Chronicles of Narnia：Prince Caspian | AVG | Disney |
| **5月13日** | | | |
| 罪恶旧金山 | Hei$t | ACT | Codemasters |
| **5月19日** | | | |
| 2008欧洲足球锦标赛 | UEFA Euro 2008 | SPG | EA |
| **5月20日** | | | |
| 迷雾 | Haze | STG | Ubisoft |
| **5月27日** | | | |
| 功夫熊猫 | Kung Fu Panda | ACT | Activision |
| **5月28日** | | | |
| 湾岸午夜俱乐部 洛杉矶 | Midnight Club：Los Angeles | RAC | Rockstar |
| **6月3日** | | | |
| 文明 变革 | Civilization Revolution | RTS | 2K Games |
| **6月12日** | | | |
| ★合金装备・索利德4 爱国者之铳 | メタルギア ソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット | ACT | KONAMI |
| **6月发售预定** | | | |
| 战火兄弟连 地狱之路 | Brothers in Arms：Hell's Highway | FPS | Ubisoft |
| 毁灭全人类 解放威廉 | Destroy All Humans！Big Willy Unleashed | AVG | THQ |
| ★灵魂能力4 | SoulcaliburIV | FTG | NBGI |

## XBOX360

| 中文名 | 原名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| **3月3日** | | | |
| 恶霸鲁尼 奖学金版 | Bully：Scholarship Edition | ACT | Rockstar |
| 美国职棒大联盟2K8 | Major League Baseball 2K8 | SPG | 2K Games |
| **3月4日** | | | |
| 战地双雄 | Army of Two | ACT | EA |
| **3月10日** | | | |
| 质量效应 引天坠地 | Mass Effect：Bring Down The Sky | RPG | Microsoft |
| **3月11日** | | | |
| 死刑犯2充血 | Condemned 2：Bloodshot | ACT | SEGA |
| 职业进化足球2008 | Pro Evolution Soccer 2008 | SPG | KONAMI |
| **3月18日** | | | |
| 世嘉全明星网球 | SEGA Superstars Tennis | SPG | SEGA |
| 彩虹六号 拉斯维加斯2 | Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 | STG | Ubisoft |
| **3月19日** | | | |
| 战国无双2 with猛将传 | 战国无双2 with猛将传 | ACT | KOEI |
| **3月25日** | | | |
| 暗黑地带 | Dark Sector | FPS | D3 Publisher |
| 宇宙战争 地球突袭战 | Universe at War：Earth Assault | RTS | SEGA |
| 维京人 神域之战 | Viking：Battle for Asgard | ACT | SEGA |
| **4月8日** | | | |
| 最高指挥官 | Supreme Commander | RTS | Aspyr |
| **4月21日** | | | |
| 街球手 被选中的人 | NBA Ballers：Chosen One | SPG | Midway Games |
| **4月28日** | | | |
| 横行霸道4 | Grand Theft Auto IV | RAC | Rockstar |
| **5月2日** | | | |
| 唐金出品 荣誉拳击手 | Don King Presents：Prizefighter | SPG | Take-Two |
| 铁人 | Iron Man | AVG | SEGA |
| **5月13日** | | | |
| 罪恶旧金山 | Hei$t | ACT | Codemasters |
| 战锤 进军战场 | Warhammer：Battle March | RTS | NBGI |

## NDS

| 中文名 | 原名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| **3月6日** | | | |
| 哆啦A梦 大雄与绿巨人传DS | ドラえもん のび太と绿の巨人传DS | ACT | SEGA |
| 花、太阳和雨 无尽乐园 | 花と太阳と雨と 终わらない乐园 | AVG | MMV |
| **3月13日** | | | |
| 幼犬的房间 | 仔犬の部屋 | ETC | MTO |
| 影之传说THE LEGEND OF KAGE 2 | 影之传说THE LEGEND OF KAGE 2 | ACT | TAITO |
| **3月19日** | | | |
| 超热血高校国夫君 躲避球部 | 超热血高校くにおくんドッジボール部 | ACT | Arc System |
| 班凯奥之魂 | バンガイオー魂 BANGAI-O SPIRITS | ACT | ESP |
| 戏剧性迷宫 樱大战 因为有你 | ドラマチックダンジョン サクラ大战 君あるがため | RPG | SEGA |
| 模拟城市DS2从古代通向未来的城市 | シムシティDS2 古代から未来へ续くまち | SLG | EA |
| 时空洞穴 寻找被夺走的过去 | タイムホロウ 夺われた过去を求めて | AVG | KONAMI |
| **3月20日** | | | |
| 伊苏DS | イースDS | RPG | Holon |
| 伊苏 II DS | イース II DS | RPG | Holon |
| 十字架与吸血鬼 七夕的miss阳海学园 | ロザリオとバンパイア 七夕のミス阳海学园 | AVG | CAPCOM |
| ★忍者外传 龙之剑 | NINJA GAIDEN Dragon Sword | ACT | TECMO |
| ★口袋妖怪战队 融合 | ポケモンレンジャー バトナージ | AVG | 任天堂 |
| 结界师 黑芒楼袭来 | 结界师 黑芒楼袭来 | ACT | NBGI |
| Puchi-EVA | ぷちえう　ぁ | AVG | NBGI |
| **3月27日** | | | |
| 大家集合！解谜聚会 | みんな集まれ！クイズパーティー | ETC | ERTAIN |
| 机动战士高达OO | 机动战士高达OO | ACT | NBGI |
| LUX-PAIN | ルクス・ペイン | AVG | MMV |
| **4月3日** | | | |
| 名侦探柯南 消失的博士与找错之塔 | 名探侦コナン 消えた博士とまちがいさがしの塔 | ETC | NBGI |
| **4月24日** | | | |
| 侦探神宫寺三郎DS不消失的心 | 探侦神宫寺三郎DSきえないこころ | AVG | Arc System |
| 记忆之日2 | デイズオブ メモリーズ2 | AVG | SNK Playmore |
| 火影忍者NARUTO疾风传 忍列传II | NARUTOナルト 疾风传 忍列传II | FTG | TAKARA TOMY |
| **5月22日** | | | |
| 绯色的欠片DS | 绯色の欠片DS | AVG | IDEA FACTORY |
| **5月29日** | | | |
| ★无限开拓者 超级机器人大战OG传奇 | 无限のフロンティア スーパーロボット大战OGサーガ | RPG | BANPRESTO |
| **2008年发售预定** | | | |
| ★勇者斗恶龙IX 星空守望者 | ドラゴンクエスト IX 星空の守り人 | RPG | SQUARE ENIX |
| 弧光2意志 | ルミナスアーク2 ウイル | RPG | MMV |

## PSP

| 中文名 | 原名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| **3月4日** | | | |
| ★战神 奥林匹斯之链 | God of War：Chains of Olympus | ACT | SCE |
| **3月19日** | | | |
| 无限回廊 | 无限回廊 | PUZ | SCE |
| 复活传说 | テイルズオブリバース | RPG | NBGI |
| 海腹川背Portable | 海腹川背Portable | ACT | MMV |
| **3月27日** | | | |
| ★怪物猎人Portable 2nd G | モンスターハンターポータブル2nd G | ACT | CAPCOM |
| Code Geass反逆的鲁路修LOST COLORS | コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLORS | AVG | NBGI |
| **3月发售预定** | | | |
| 大战略VII超越 | 大战略VIIエクシード | SLG | SS-Alpha |
| **4月2日** | | | |
| 星海传说2二度进化 | スターオーシャン2 セカンドエヴォリューション | RPG | SQUARE ENIX |
| **4月10日** | | | |
| 数独10000问 | ナンプレ10000问 | PUZ | SUCCESS |
| **4月24日** | | | |
| 实况能量职业棒球Portable3 | 实况パワフルプロ野球ポータブル3 | SPG | KONAMI |
| 神秘事件PORTABLE八十神薰的挑战 | ミステリートPORTABLE 八十神かおるの挑战 | AVG | Views |
| 魔唤精灵Portable | ヴァンテージマスターポータブル | RPG | 日本Falcom |
| **5月2日** | | | |
| 铁人 | Iron Man | AVG | SEGA |
| **6月19日** | | | |
| ★超级机器人大战A Portable | スーパーロボット大战A ポータブル | SLG | BANPRESTO |
| **2008年发售预定** | | | |
| ★纷争 最终幻想 | ディシディア ファイナルファンタジー | ACT | SQUARE ENIX |
| ★梦幻之星Portable | ファンタシースター ポータブル | RPG | SEGA |